



Virtua Fighter 3thTM

攻略入門



隨第 89 期《遊戲誌》附送
不另收費

製造商: SEGA

售價: 5800 日圓

容量: GD-ROM

FIG/Arcade Stick 對應/VMS 對應

TEXT BY: 小健健

CRAZ 掃描製作

© SEGA ENTERPRISES, LTD., 1997, 1998

目錄

系統基本知識	2
結城晶	5
陳白	6
陳流	7
WOLF	8
JEFFRY	9
影丸	10
SARAH	11
JACKY	12
舜帝	13
LION	14
梅小路葵	15
鷹嵐	16

前言

在業務用版推出年多後，《VIRTUA FIGHTER 3tb》終於能於家用機上出現。(真是望穿秋水~~)WELL，而這本攻略本，希望能給剛接觸《VF3tb》又或者在遊戲機中心內已玩過一陣子的朋友，能更了解遊戲中的系統呀、人物特性等等的東西。若有甚麼錯漏，還請來信指教。好了閒話少說，現在先來講解一下關於這遊戲的基本知識。(小健健)

系統基本知識：

其之一：E 鍵的運用

這裏的「E」即是英文的「ESCAPE」，是《VF3》新加入的移動系統。而此鍵最主要的目的，就是讓角色向畫面裏或玩者方向作側移，用以避開對手的正面攻擊。而同一時間，更會閃進對手的身旁，還可利用對手的硬直時間進行反擊。



■用E鍵閃開對手之攻擊...



■再反擊之，這是《VF3》的基本戰術。

不過不是所有攻擊皆可用側移來閃開的，一些回轉攻擊(如陳流的旋風牙「G+K」)，就算你可在對手出招時按E鍵閃開，但也不能逃出其攻擊範圍。

而E鍵除了可以用來側閃外，更可用來DASH(→+E或←+E)。還有使出側向攻擊，(例如K+E)用來攻擊按了E鍵而閃到側邊的對手。



■側閃是不能閃過回轉系的攻擊的。

其之二：回轉系攻擊被擋格後的硬直

唔，這也是《VF3》才加進去的遊戲元素。而到目前為止眾多3D格鬥GAME中，也是只有《VF3》有這效果。WELL，究竟這又是甚麼來呢？

就找《VIRTUA FIGHTER 2》來作例子吧。當一方使出回轉腳(如陳流的旋風牙「G+K」)，就算對方把這招擋住，但陳流的腳還會穿過對手那擋格的手臂，及繼續旋風牙的回轉動作，造成不合理的效果。

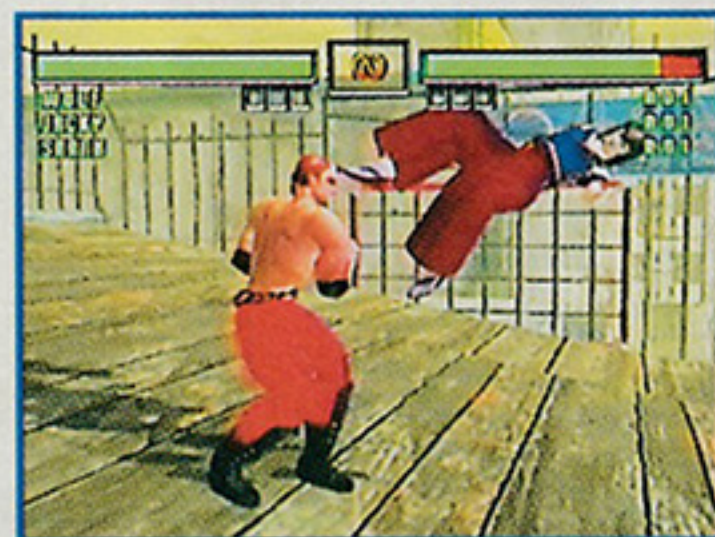
但來到《VF3》，來到同一情況的話，陳流的腳就會擱在對手那擋格的手臂旁。合乎現實之外，更會出現一段頗長的硬直時間，而這也是對手反擊的黃金機會。所以，雖然這些招式攻擊力不低，又可打中在側閃中的對手，但由於被擋格後有這樣的破綻，故在使出前可要三思。



■回轉腳被擋了的話，可會出現一段十分長的硬直時間。

其之三：地形之利用

地形對於戰鬥的最大影響，莫過於角色的浮空時間。例如當我方在較高的地方，而對手較低的地方的狀態下，把對手打至吹飛時，對手跟地面的距離就會較大。那



■若果角色的位置較低，那麼他浮空的時間也較長。

麼，他的浮空時間也會較多，而你就有更多時間出招攻擊了。

相反，若我方在較低的地方，而對手在較高地方的時候，若把對手打至吹飛，由於他跟地面的距離較短，故很快就會跌回落地面，亦因此，我方使出攻擊的時間就較少了。

由此看來，真是在較高位置的那方是比較有利的。不過凡事總會有例外。好像使出一些上段技時，(如SARAH的MIRAGE KICK「\、KKK」)由於對手的位置較低，而最後出的又是上段技，所以最後一擊通常只會在對手的頭頂擦過。所以，並不是一定位置較高者就較為有利的。

除了高低差外，本集更加進了牆壁這個新元素。牆壁除了可防止角色掉出場外，(不過若被吹飛得太高，



■相反若角色的位置較低，那麼浮空時間就會變得短。



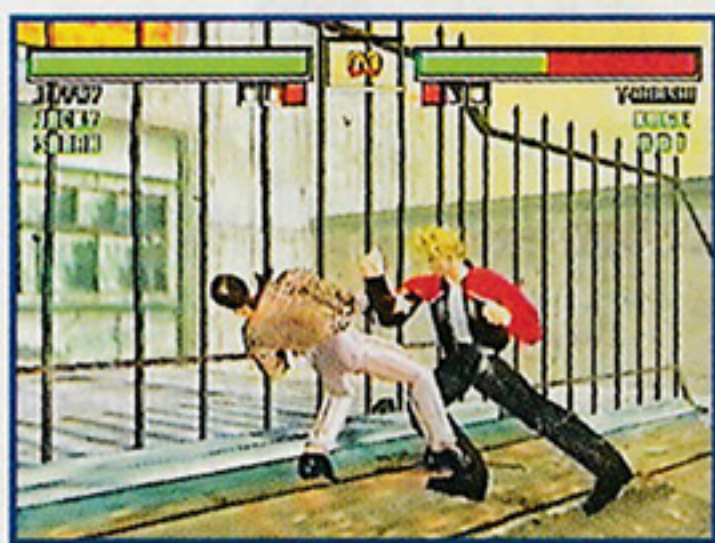
■若對手較低，就會把上段技避到。



■我方較低，反而令對手中到上段技。



■JEFFERY一招十分可怕的壁技。(磨面??)

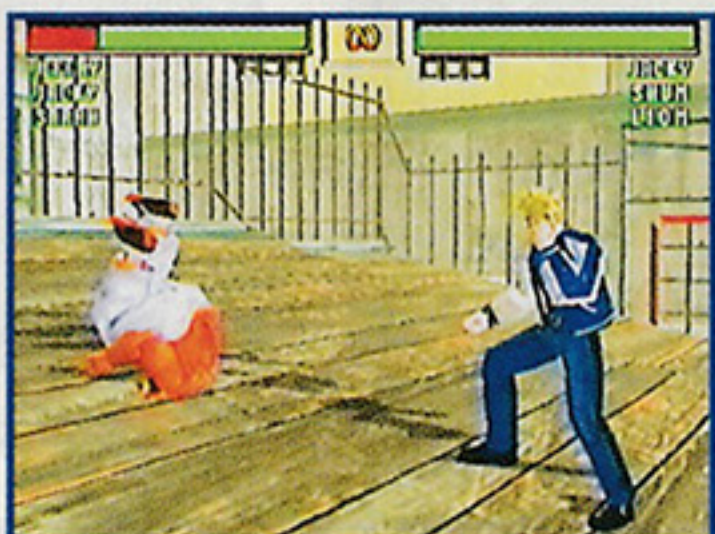


■而玩者更可用牆壁把對手夾住。

牆壁把浮在空中的對手夾住，增加AIR COMBO的HIT數。

其之四：起上及起上攻擊

當被對手打至倒地後，當然要爬回起來吧，而這個動作就被稱之為「起上」。而起上的方法也有好幾種。分別是：橫



■《VF3》新加的蜈蚣彈，由於把身體曲起，所以有時是可以避到DOWN攻擊。

轉(G連打或↓+G連打，能轉到對手旁邊才起身)、前轉(把方向鍵向對手的方向拍動，繼而迫近對手)、後轉(把方向鍵向對手的反方向拍動，繼而遠離對手)、原地站立(甚麼也不輸入或連按↑↓或作P連打，特點是在起身時是防禦狀態)及蜈蚣彈(E連打，有時是可以避開DOWN攻擊的)而玩者就可根據當時的地勢及戰情而作不同的起上方法。(例如跌在台邊，當然不可用後回轉啦；又或者對手LION用閃轉空腳「/K」時，就要用原地站立，把他的攻擊格開了)



■若果下段起上攻擊被擋到，就會出現較長的硬直時間。



■足夠給對手作下段投。

來起身的話，皆可使出起上攻擊。而起上攻擊就可分中段(起上時K連打)及下段(起上時↓+K連打)。WELL，所以這其實是二擇攻擊來的。不過若起上攻擊被擋格，就會像回轉攻擊般，出現頗長的硬直時間了。所以嘛，起上攻擊也其實就是玩心



■小跳是可以避開下段起上攻擊的。



■若果用原地站立[P連打後按實G]，就可解到LION的閃轉空腳「/K」啦。

理戰。WELL，還有一點很重要，就是起上攻擊時是全身無敵的，對手無論如何也不能打中你。

起上指令一覽

名稱	指令	效果
橫轉	G連打或↓+G連打	能快速轉走及繞到對手旁才起身
前轉	把方向鍵向對手的方向拍動	迫近對手
後轉	把方向鍵向對手的反方向拍動	遠離對手
原地站立	甚麼也不輸入或連按↑↓或作P連打	起身時是防禦狀態
蜈蚣彈	E連打	能避開一些DOWN攻擊

其之五：COUNTER攻擊



■在對手攻過來的時候~~



■用自己的攻擊把對手的攻擊截住，這就是COUNTER。

攻擊力會較平時的大；對手被擊中後的硬直時間較長。而最重要的，是能把對手浮空時間增加。(有時一些普通攻擊是不能把對手打至吹飛的，若變成COUNTER攻擊時，就可把對手打至吹飛了)

不過，由於COUNTER的精髓，是在於「用攻擊截停對手的攻擊」，所以很多時都要先讀對手的攻擊，而且勝負只在於電光火石之間。(因為若你出快了可能反被人COUNTER啊)然而，這也是成為上級者必修的技術。

其之六：COMBINATION技的延遲使出

這裏所說的COMBINATION，是指一些會連續出招的固有技，如舜帝的何仙女「-PPPK」。但甚麼又是「COMBINATION技的延遲使出」呢？WELL，我們就找舜帝的何仙女做例子。若玩者一口氣的輸入-PPPK，那麼舜帝就會一氣呵成的使出何仙

女。但若果玩者只按-PPP，那麼舜帝出了何仙女的前半部份後，就會停下。在一定的時間內，(大約一秒之內吧)玩者按K鍵，那麼他就會使出何仙女的最後一招了。

而此技術的最主要作用，就是欺騙對手，讓人家以為你收招，當他向你反攻時，才繼續使出那招COMBINATION的後半部份。WELL，而舜帝可說是一個要活用此技術才可發揮得好的角色來。

其之七：投技與投技解拆

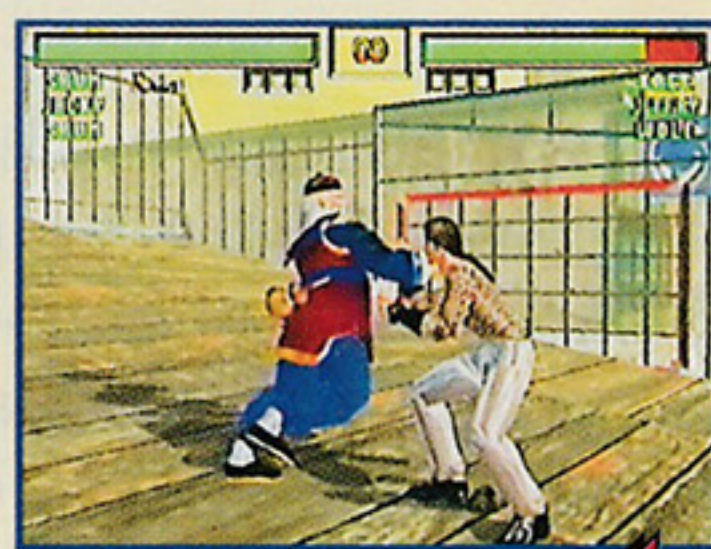
其之七：投技與投技解拆



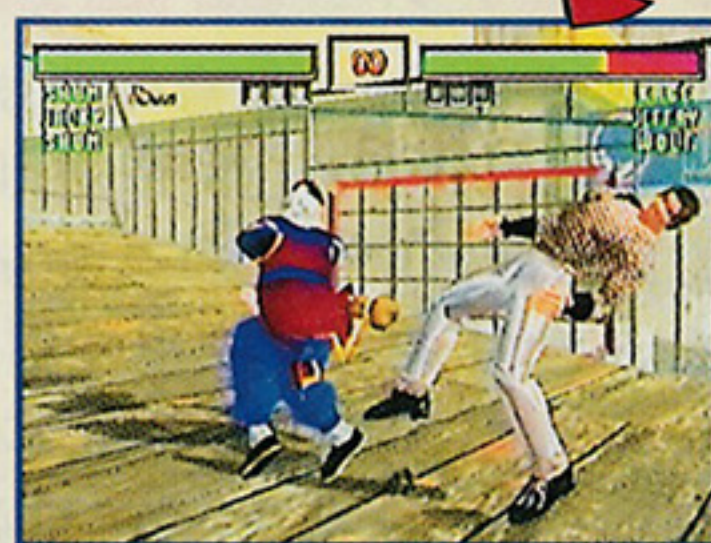
■CATCH投的攻擊範圍可十分廣啊。

所有投技皆能被解拆。

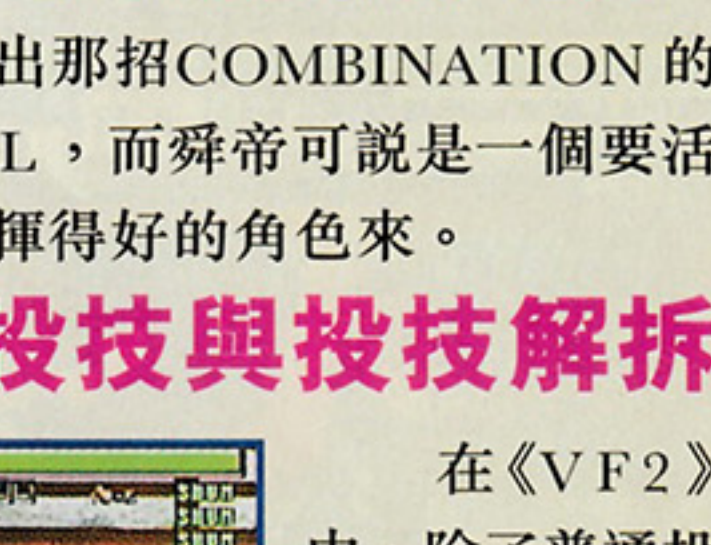
至於條件方面，就是在對手使出投技的六份之一秒內，輸入相對的指令。但何謂相對的指令呢？唔，若果對方是使出普通投「P+G」，那麼在那六份之一秒內也按P+G就可以了。若果對手所使的投技指令是需要按動方向鍵的，(如影丸的弧廷落「-P+G」)，那麼跟對手按同一指令就可以解拆到啦。(即是1 PLAY位的影丸使出弧廷



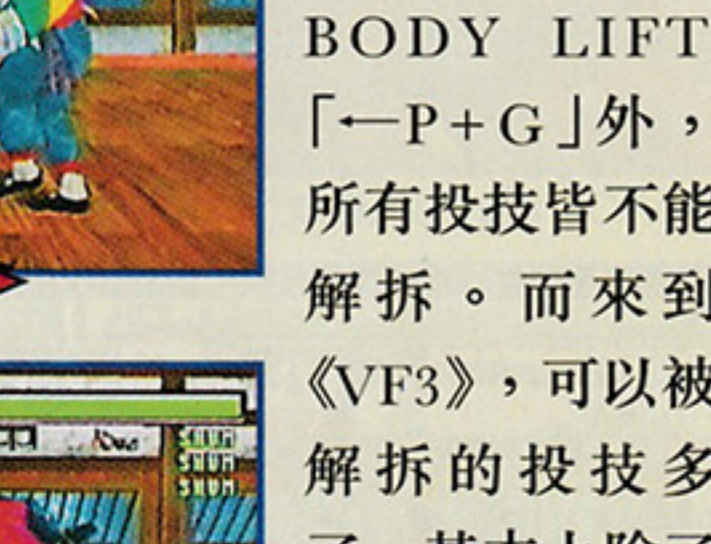
■出了何仙女頭3拳之後收招，跟着...



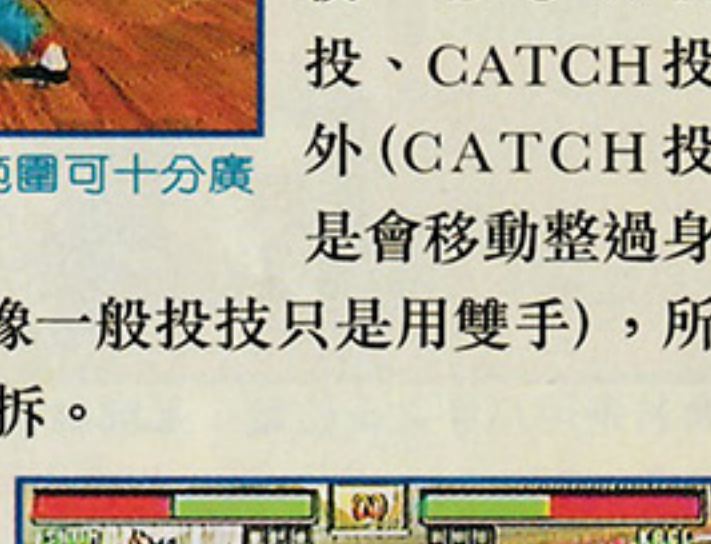
■乘對手以為你收了招時再攻，這就是玩延遲出招的一大戰術。



在《VF2》中，除了普通投及JEFFRY的BODY LIFT「-P+G」外，所有投技皆不能解拆。而來到《VF3》，可以被解拆的投技多了，基本上除了背後投、側身投、DOWN投、CATCH投外(CATCH投是會移動整過身體去捉對手，不像一般投技只是用雙手)，所有投技皆能被解拆。



■若被人施以投技...



■可要在六份之一秒內按相對之指令，方能解拆。



■可要在六份之一秒內按相對之指令，方能解拆。



■可要在六份之一秒內按相對之指令，方能解拆。

落「←P+G」，那麼2 PLAY 位的對手只要在那六份之一秒內按→P+G即可把此招解到)

若果投技之指令方向是2至3個的話，(如結城晶的心意把「↙→P+G」及JEFFRY的FRONT BACK BREAKER「←→→P+G」)只要輸入最後一個方向就可以了。(即是1

PLAY 位的JEFFRY使出FRONT BACK BREAKER「←→→P+G」，那麼2 PLAY 位的對手只要在那六份之一秒內按←P+G即可把此招解到)

不過，若果投技的指令兜大圈的一↙↓↘→，那麼解拆時就取「頭尾碼」(即←→)就可

可以了。至於下段投這方面嘛，原理是一樣的，不過解拆時是要按G+P+K罷了。

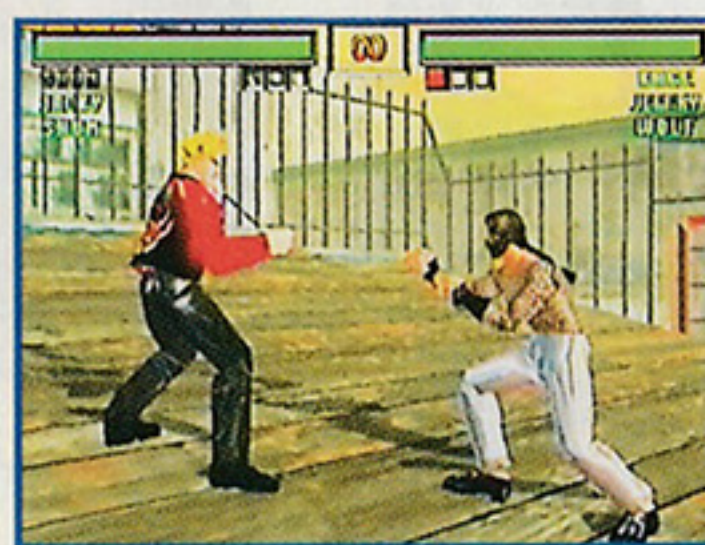
基於解拆的時間是這麼的短，若看到自己的角色被捉住時才輸入的話是來不及的。所以，解拆投技除了要了解對手使用角色的投技指令及先讀外，多多少少還要點運氣。

其之八：足位置

這是較少人留意的地方，其實它在戰術上扮演着一個角色。所謂「足位置」，是指雙方踏前腳的關係。若果雙方都是同一隻腳踏出，(如大家都是踏出左腳)這就稱之為「平行」；若雙方踏出來的腳是不同的話，(如一個踏左腳、一個踏右腳)這就是「八字」了。

在戰術上，由於「八字」時雙方的距離被

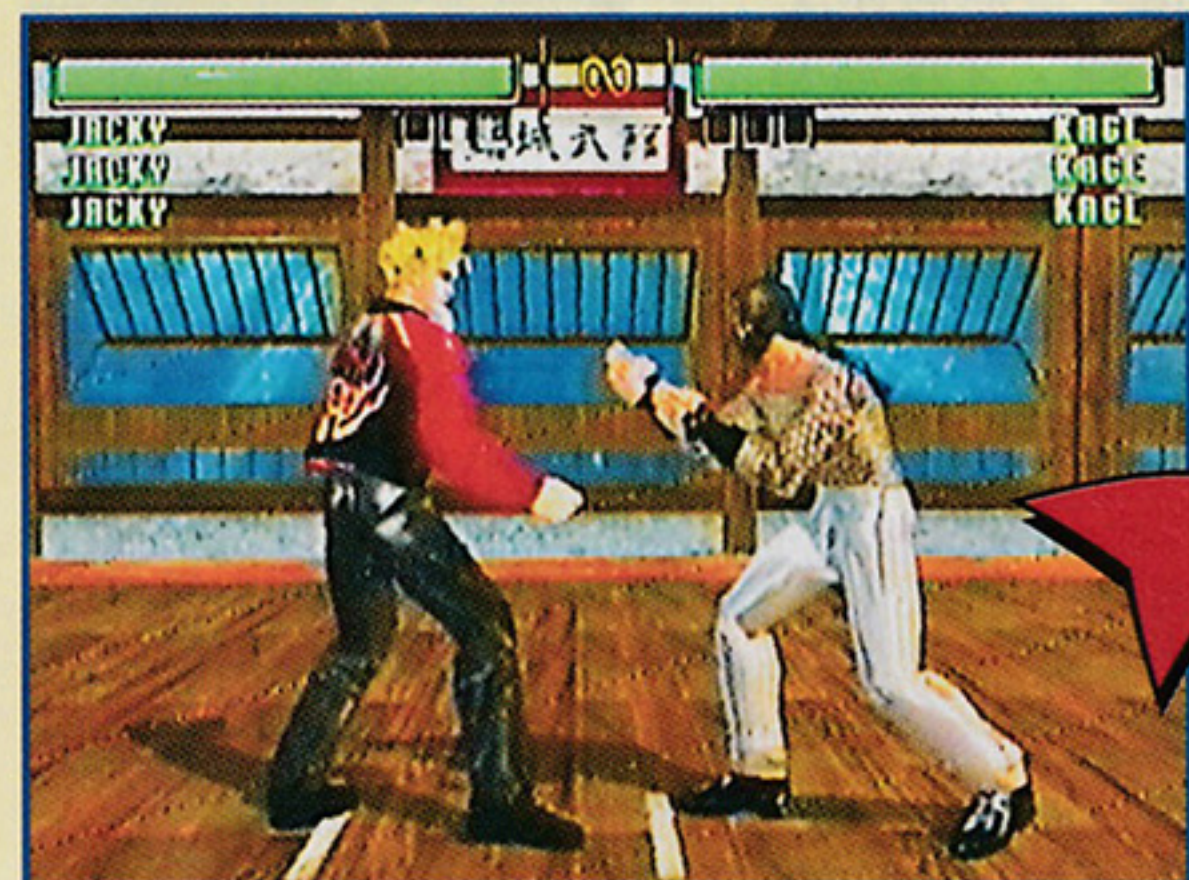
大家的腳頂住，故比較合用肘技及中段腳技；若是在「平行」時，相方的距離可以很細，故投技很容易會成功。除此之外，腳位置的不同可會影響招式的攻擊軌跡，甚至影響連續技能否把對手擊中啊。



■平行之足位置。



■八字之足位置。



■JACKY這招連續技(P+K、P、↘K)，平行足位置開始是不成立的。



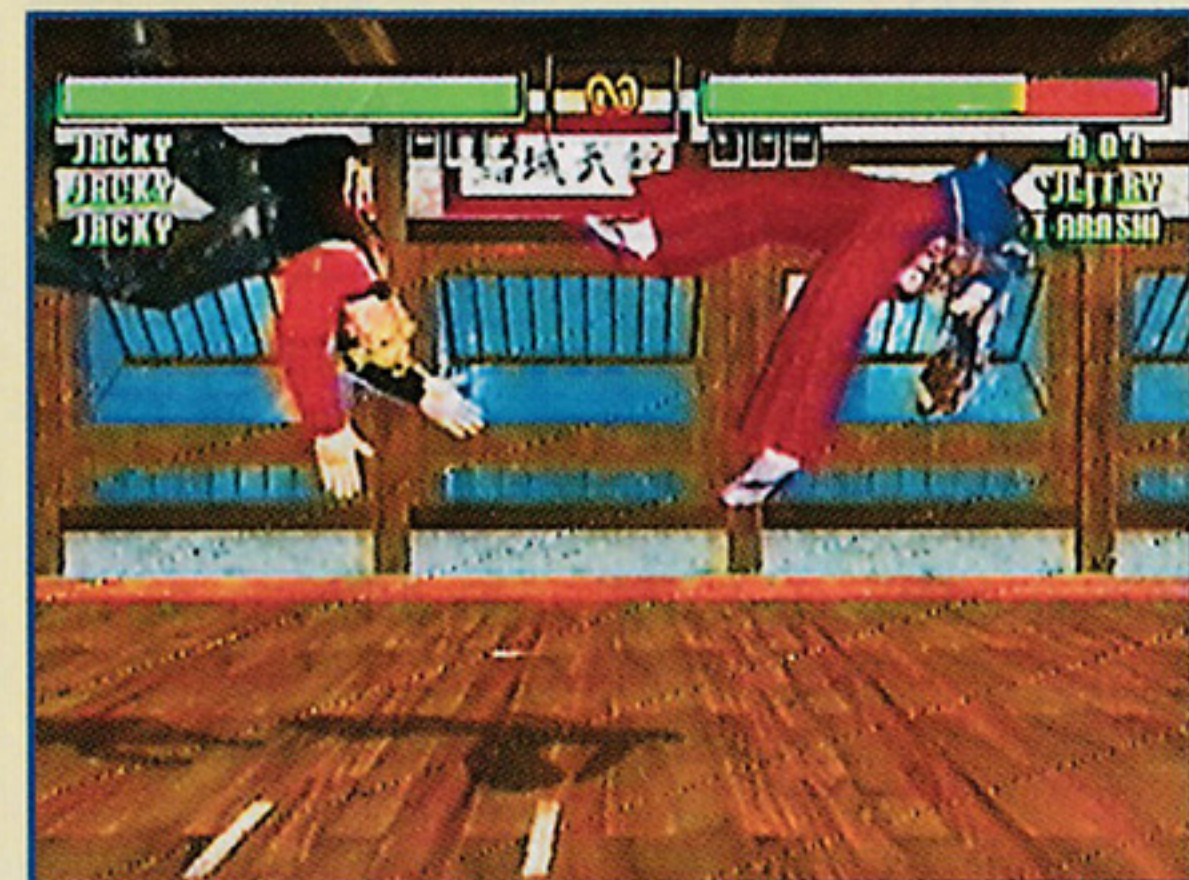
■若是用八字之足位置，那麼就可成立了。

其之九：角色的重量

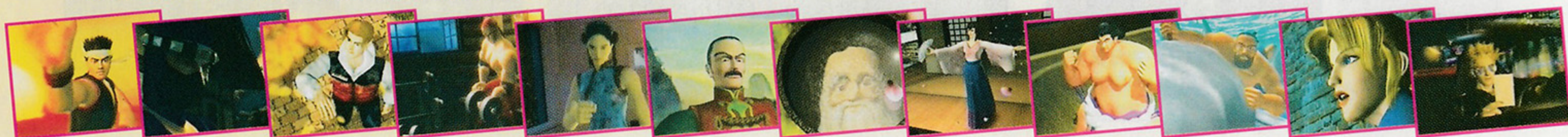
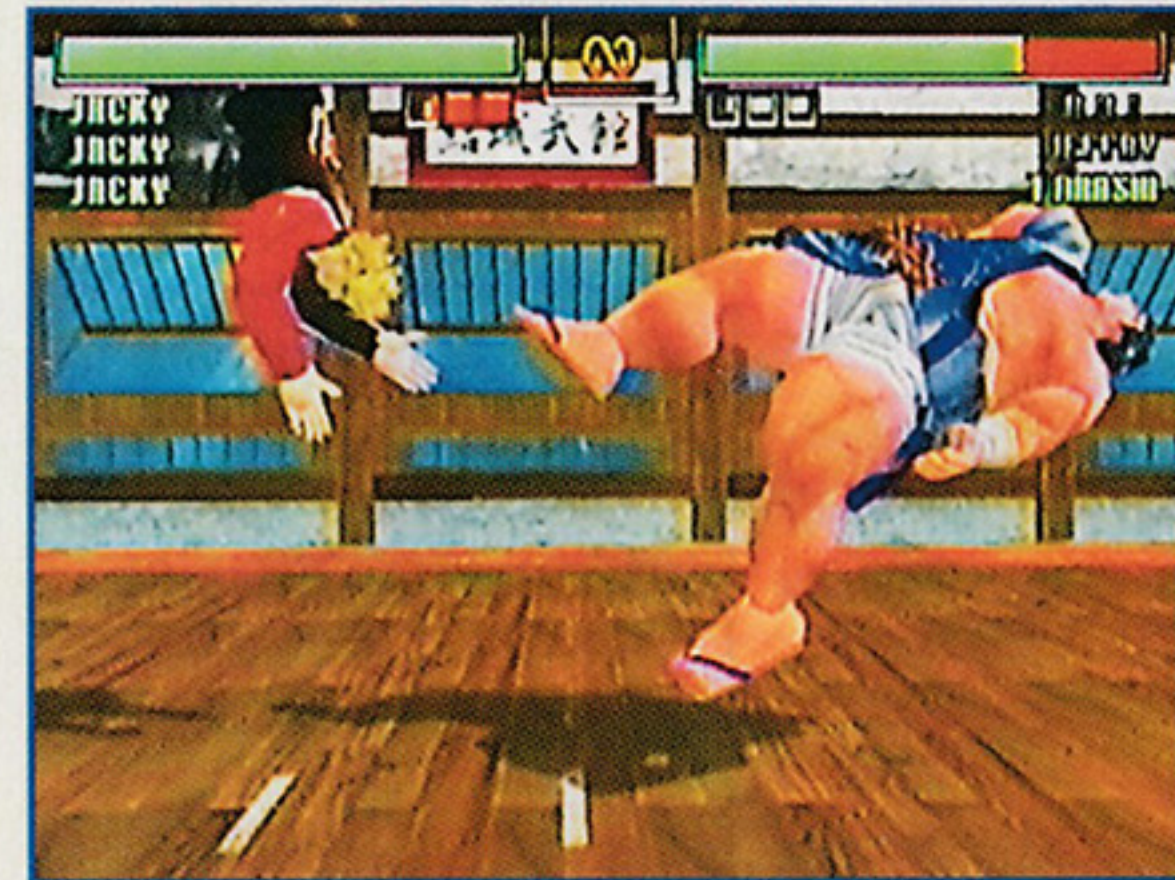
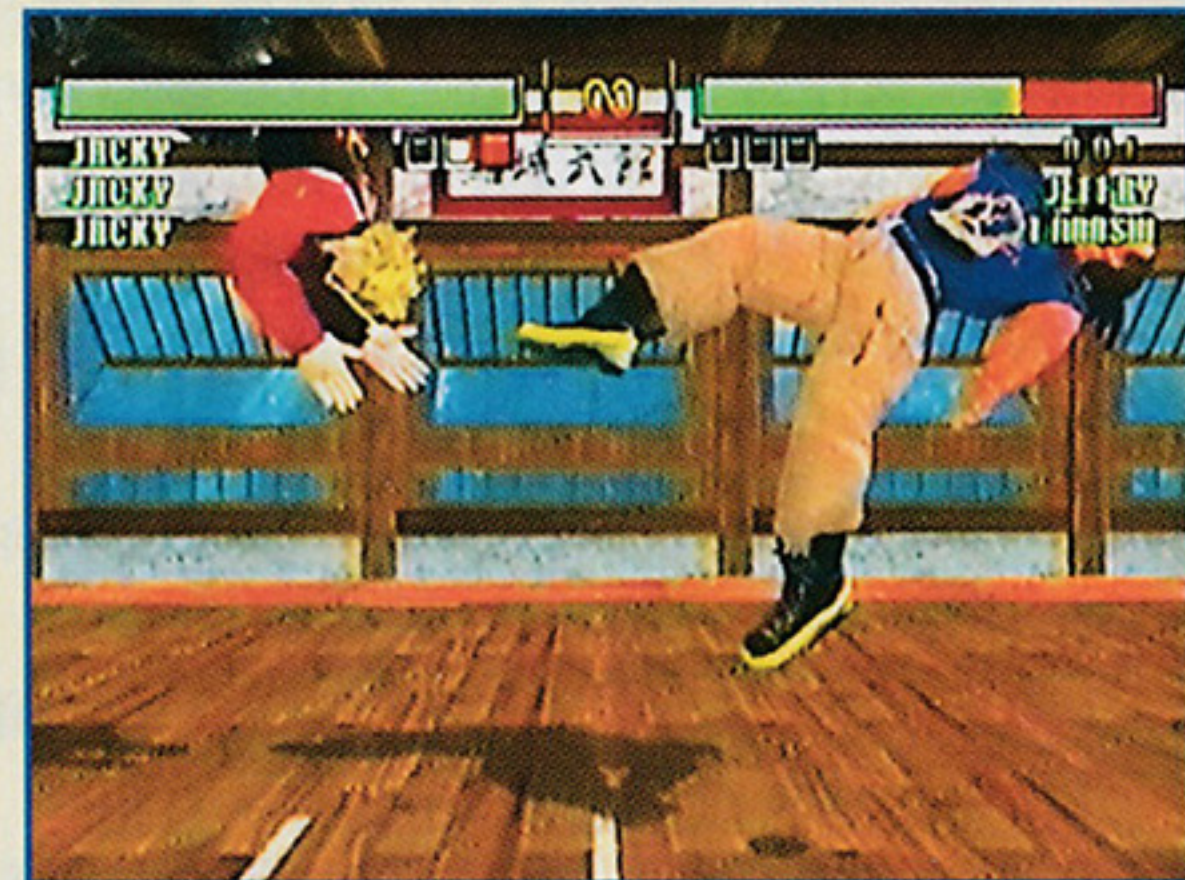
基本上這遊戲的12位角色的重量共可分為4級，分別是輕量級(包括SARAH、葵、陳白、LION

及舜帝)、中量級(包括JACKY、晶、影丸、陳流)、重量級(包括WOLF及JEFFRY)還有超重量級鷹

嵐。而重量越輕的角色，他的浮空時間就會越大，即是他們中AIR COMBO的機會也會較大啊。



■就算是中同一招，不同重量的角色其浮空時間也有所不同。





結城晶

門派：八極拳

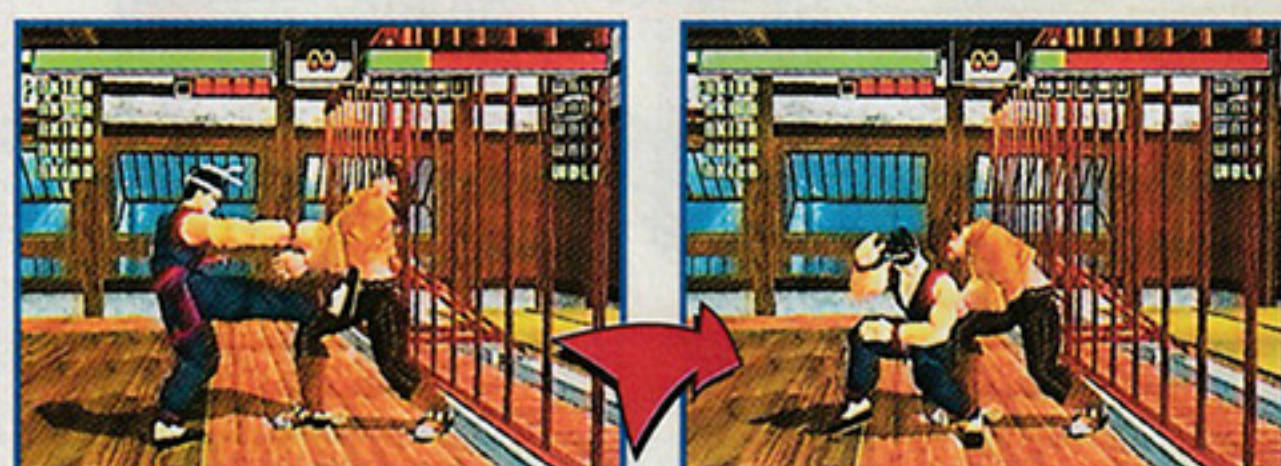
上級者合用角色

招式風格：

以直線攻擊、突進技及防禦破壞技為主線的角色，而且他的招式大都以中段為主。然而除了肘技(如裏門頂肘「 \rightarrow 」P)及推掌技(如猛虎硬爬山「 \downarrow 」長 \rightarrow P)外一般招式起招時間較長，而且硬直時間也較大。另一方面，固有技裏下段攻擊是極為之少。(較特別的只有搜下崩捶「 \backslash 」P+K)一招而可以打閃在身旁的對手之固有技也只是有貼山靠「 \rightarrow 」P+K+E一招。看來招式還是比較單純及少變化啊。另外，由於今集返技指令的簡化，令到它們易於使出，故結城晶的反技使用率也大為增加。



■結城晶的推掌技及肘技速度其高，但可惜全都是直線攻擊。



■修羅霸王靠華山「 \backslash 」K+G、 \rightarrow P、 \rightarrow 」P+K」是《VF3》中新加的三段打擊技。

基本戰法：



■開跨「 \rightarrow 」P+G」可解破對手的防禦狀態，是結城晶一招十分重要的招式。

WELL，我跟這麼多個結城晶對戰過，經驗是：說甚麼戰法都假，最重要是「夾硬嚙」。唔，剛才說過結城晶的下段固有技甚少，反之中段技就又快又狠，所以對手很多時都會作站立防禦。如是者，就全合了晶爺的胃口囉。因為這樣的話，我們就可用投技(如鷄子穿林「 \rightarrow 」P+G)或防禦崩技(如開跨「 \rightarrow 」P+G)，再駁其他招式，變成一串給對手不少損傷的連續技。若果對手不懂死的在你面前蹲下的話，當然是要用裏門頂肘「 \rightarrow 」P這些肘技把他攻至吹飛吧。

然而，右端腳「 \rightarrow 」K、揚炮「 \backslash 」P這些中段技雖然攻擊力大，但硬直時間長，故一般都是用來增加對手的浮空時間，很少會獨立使用。

提起結城晶，又怎可不提他的修羅霸王靠華山「 \backslash 」G+K、 \rightarrow P、 \rightarrow 」P+K」？若要成功使出，玩者一定要於大約1秒的時間內準確地輸入上面這串指令。而且很多時修羅霸王靠華山也是結城晶AIR COMBO的靈魂。若想把結城晶用得，將此招練到滾瓜爛熟是必要的。

跟結城晶對戰時的技巧

對結城晶時，切忌於埋身時太過被動，不然一時給他肘技攻過來，一時開跨之後又甚麼修羅霸王靠華山，真是十條命也不夠死。其實結城晶有一大缺點，就是絕大部份的招式只會向前攻，身旁的位置卻是攻不到。所以在埋身時，我們大可用E鍵來閃開他的攻擊，再乘其硬直時間來反攻之。雖然結城晶的貼山靠「 \rightarrow 」P+K+E威力大又可攻擊在旁邊的對手，但由於此招收招時間較長，而且結城晶若「捉錯路」而令他空振的話，更會露出極大的破綻。所以「一時閃，一時不閃」的可會令結城晶甚為迷惑。

另外反而要注意的，就是你在起上時，很多結城晶會使出貼山靠，那麼就既可閃開你的起上攻擊，又可攻擊到你。所以在起上時盡量不要滾過去，又或者作原地站立亦未常不可。

連續技：

獨步頂膝「K+G、G放開」、崩捶「 \downarrow 」P、白虎雙掌打「 \downarrow 」長 \rightarrow P」

條件：八字之足位置、輕至中量級對手適用

開跨「 \rightarrow 」P+G」、右端腳「 \rightarrow 」K」、站立P、修羅霸王靠華山「 \backslash 」K+G、 \rightarrow P、 \rightarrow 」P+K」

條件：對手在防禦狀態、對鷹嵐不合用

開跨「 \rightarrow 」P+G」、右端腳「 \rightarrow 」K」、站立P、上步衝掌「 \rightarrow 」P」、跳山崩捶「 \rightarrow 」P+K」

條件：對手在防禦狀態、中上步衝掌時吹飛至撞到場邊、對鷹嵐不合用



固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
八門開打	PP	上、中
上步頂肘	\rightarrow P	中
躍步頂肘	\rightarrow 」P	中
猛虎硬爬山	\downarrow (長) \rightarrow P	中
環捶腿	PK	上、上
裡門頂肘	\rightarrow 」P	中
揚炮	\backslash 」P	中
白虎雙掌打	\downarrow (長) \rightarrow P	中
鐵山靠	\rightarrow 」P+K	中
上步衝掌	\rightarrow 」P	上
馬步衝掌	\downarrow (長) \rightarrow P+K	中
跳山崩捶	\rightarrow 」P+K	中
貼山靠	\rightarrow 」P+K+E	中
擊步翻膝	\downarrow P+G	中
開跨	\rightarrow P+G	上
搜下崩捶	\backslash P+K	下
側中腿	\backslash K+E	中
側腿	\backslash K	中
右端腳	\rightarrow 」K	中
連環腿	\rightarrow 」KK	中、中
獨步頂膝	K+G、放開G鍵	中
易前腿	\downarrow (長)K	下
修羅霸王靠華山	\backslash K+G、 \rightarrow P、 \rightarrow 」P+K	中、中、中
崩擊雲身雙掌	P+K+G、 \rightarrow 」P+K、 \downarrow 」P或 \rightarrow 」P	中、投技COMBO、投技COMBO

DOWN 攻擊

招式名稱	指令
槍下砲	\backslash P
擊崩捶	\downarrow P

投技

招式名稱	指令
倒身搜腿	P+G
弓步頂肘	在對手身旁P+G
大纏崩捶	\rightarrow 」P+G
順身翻膝	\rightarrow 」P+G
順步翻膝	\rightarrow 」P+G
心意把	\swarrow 」P+G
鷄子穿林	\rightarrow 」P+G
獅子抱月	\backslash P+G(或牆壁在自己後面按 \backslash P+G)
進步里膝	\swarrow P+G
大浙江	在對手背後P+G

返技：

招式名稱	指令	備註
外門頂肘	\rightarrow P+K	返上段P
揚炮	\rightarrow P+K	返上段P
單翼頂	\rightarrow P+K	返上段K
背步裏肘	\swarrow P+K	返中段K
上步衝掌	\swarrow P+K	返中段K
外門頂肘	\swarrow P+K	返中段P
翻身單打	\downarrow P+K	返下段P
衝天靠	\backslash P+K	返倒鉤踢
旋風雙撞	\swarrow P+K	返膝撞
雙拍手	\downarrow P+K	返下段K



陳白

門派：燕青拳

中級者合用角色

招式風格：

由於她是陳流的女兒，所以在招式上她跟陳流可要不少相似的地方。大家都是以P系COMBINATION攻擊、之後再作出變化為主要攻擊。不過，陳白的招式就沒有其父那麼快及狠了。然而，陳白除了有其父沒有的反技外，本身那COMBINATION的變化可較大，若再加上運用「COMBINATION延遲使出」的特性，可令對手無所適從。所以用陳白的玩者，可要有細密的心思，以對手當時的狀態，(如中了招、上段防禦或下段防禦)繼而相應的創造出變化多端之COMBINATION。

除了COMBINATION外，陳白也有些突進技如燕子雙掌「一一P」及燕青虎雙破「↓長一P」，由於它們都是中段攻擊，故用作中距離突擊是十分有用的。

但是陳白也有其至令的弱點，跟梅小路葵一樣，就是太輕了!! 若果被COUNTER攻擊，再加上地形效果的話，她的浮空時間會非常之長，也給對手極大施以AIR COMBO之機會。

基本戰術：

剛才說過陳白那COMBINATION的變化，現在就跟大家講解講解。最基本的，就是那三下P後的目押變化。例如說陳白在對手面前出了三下P，次後就可停下來，再根據對的反應來繼續出招。比方說對手以為你會出倒勾踢而作站立防禦的話，就可在三下P後作投技，若果在投技範圍外，就可出下段回轉腳。若對手是蹲下的話不用說就是起招較快的中段技及作下段投。若果想反攻，就用倒勾踢COUNTER之。而陳白能夠用到此種戰術，是由於她「COMBINATION延遲使出」的空間較大，玩者有足夠時因應對手的反應才變招。

唔，若果這種技術「再上一層樓」的話，那麼頭那三拳也以用目押，根據對手的反應而「逐下逐下出」，再變成投技或打擊技。而此招更可說是又是牽制，又是搶攻的招式。(不過在業務用時代，這種戰術好像很多人都不大接受似的，說是屈機云云~~)

不過話說回來，陳白的回轉系攻擊可真又多、又易出、又可把對手打DOWN。不過「無情白事」出這些招式用來對付電腦還可以。若用來對付人的話，由於這些招式起招動作太過明顯，故很容易會給人擋到。當然，被人擋了之後，那硬直時間可真有你好受。(尤是對投技角色~~)

跟陳白對戰時的技巧：

對陳白時可要小心其中距離突進技，如飛燕烈腳「/KK」，因為我見很多玩者都以這招為中距離攻擊的主力。但雖說此招也蠻快，但夠反應的你要擋到也不是難事，而且把它擋了後對手還會送你一段硬直時間作「獎勵」。而若果有人用上文所說的戰術來對付你的話，可以跟他玩心理戰，如明明是在上段防禦的，到對手臨出招時卻變成下段防禦，令他空振。不過嘛，這樣玩也很危險，所以治本的方法還是用COUNTER截停其P系攻擊。

連續技：

燕青虎雙破「↓長一P」、連環轉身掃腳「PPP↓K」

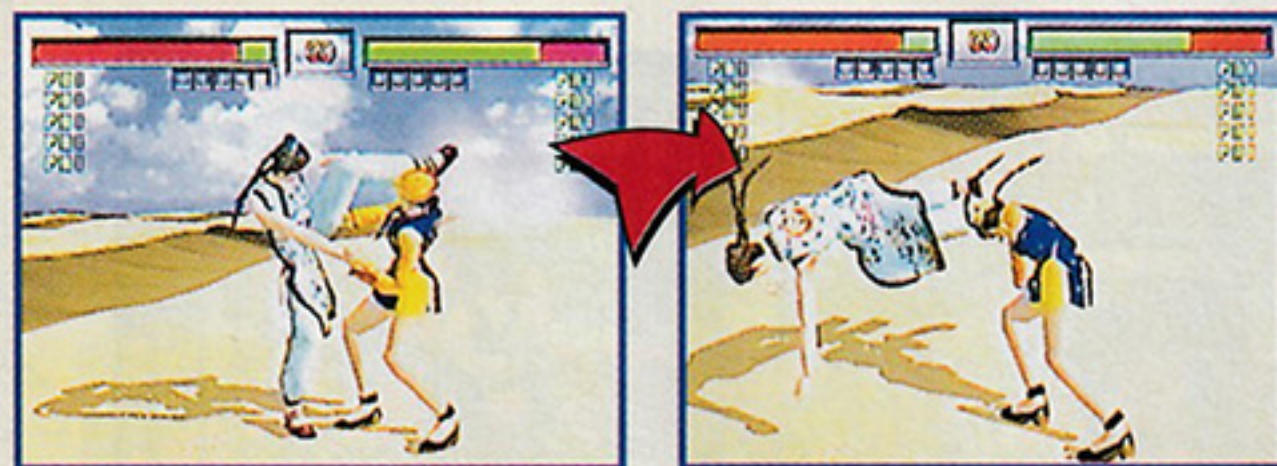
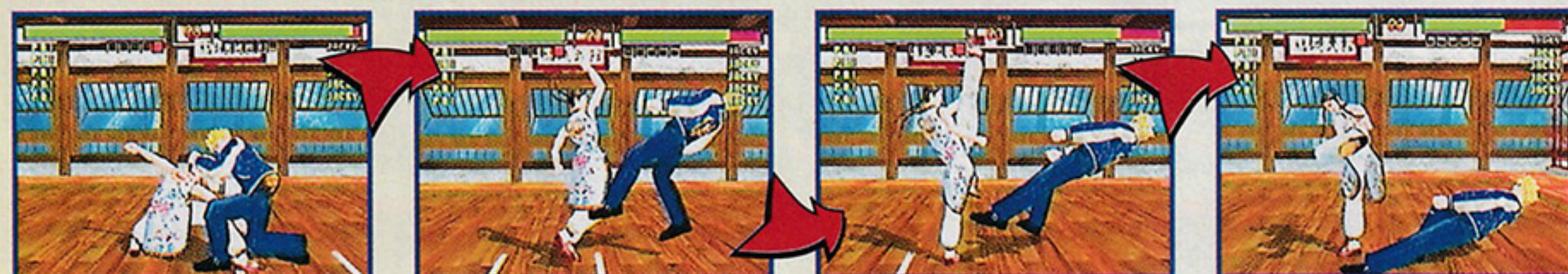
條件：COUNTER HIT

飛燕翻騰「\P+G」、虎燕煽腳「KK」、翻身掃腳「\K+G」

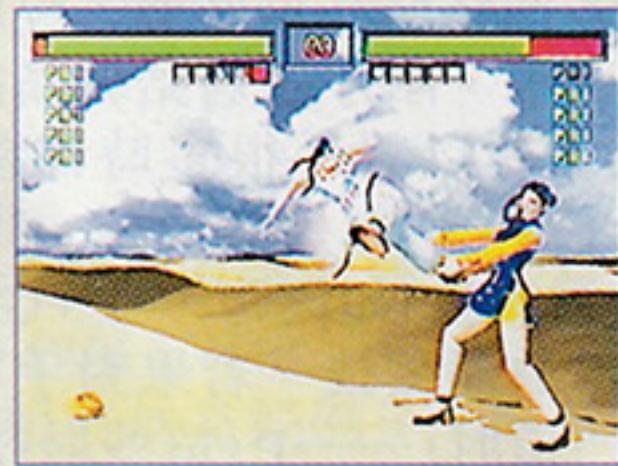
條件：無附帶條件

蒼下連捶掌「\PP→P」、高蹴腿「K」、燕陣旋風腳「←K+G」

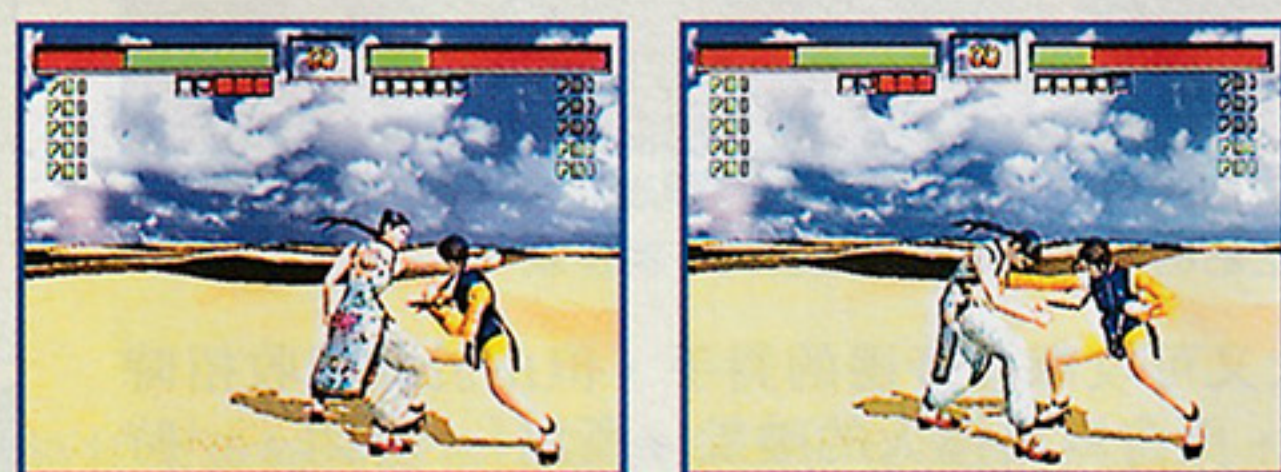
條件：八字之足位置



■全遊戲唯一一招返技——翻身螺旋蹴，陳白對陳白時方能使出。



■飛燕烈腳的射程甚遠，但被擋格或空振的話，破綻也很大。



■用蹲下P，就可截停陳白的P系COMBINATION。

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
連掌	PP	上、上
雷擊掌	PPP	上、上、上
雙拳旋風腿	PPK	上、上、上
連環背轉腳	PPP \ K	上、上、上、中
連環高踭腳	PPP → (長) K	上、上、上、上
連環轉身腳	PPPK	上、上、上、上
連環轉身掃腳	PPP ↓ K	上、上、上、下
冲拳	P+E	上
裏圈捶	/ P	上
穿冲拳	→ P	中
上步冲拳	← P	上
連拳腿	PK	上、上
燕青虎雙破	↓ (長) → P	中
燕子雙掌	→ → P	中
飛燕彈腿	→ → PK	中、上
翻身跳端腳	DASH 中按 K	上
蒼下捶	\ P	下
蒼下連捶	\ PP	下、上
蒼下連環捶	\ PPP	下、上、上
蒼下連捶腳	\ PPK	下、上、上
蒼下連捶掌	\ PP → P	下、上、中
連拳旋風牙	PK+G	上、上
連拳燕旋蹴	P ↓ (長) K+G	上、下
虎燕煽腳	KK	上、中
高蹴腿	K+E	上
高踭腳	→ → K	上
旋中腿	\ K	中
旋中穿腿	\ K+E	中
旋風牙	K+G	上
燕陣旋風腳	← K+G	上
燕舞連腳	→ K+G	中
腿登裏旋腳	從蹲下狀態站立時 K	中
燕蹴背轉腳	/ K+G	中
燕蹴背轉連腳	/ K+G → K	中中
燕旋蹴	↓ (長) K+G	下
翻身掃腳	/ K+G	下
背轉腳	\ K	中
連旋背轉腳	\ K → K	中、中
旋栽腿	↓ K	下
連下旋腿	↓ KK	下、上
連旋掃腳	↓ (長) KK	下、下
飛燕單腳	/ K	中
飛燕烈腳	/ KK	中、中
座架旋腿	對手在背後按 K	下

DOWN 攻擊

招式名稱	指令
燕蹴高雷擊	↓ ↓ P
燕蹴雷擊	↓ P
雷陰掌打	\ P

投技

招式名稱	指令
轉身搜倒	P+G
背身挑掌	在對手身旁 P+G
春燕掛塔	在對手背後 P+G
前蹴後轉腳	春燕掛塔後 K+G
空烈天鳳	↓ (長) → P+G
倒身陰掌	→ → P+G
旋風燕陣	← → P+G
天地頭落	→ → P+G
掣燕掛塔	← ↓ P+G
雷震入林	→ P+G
飛燕翻跨	\ P+G
燕風輪翔	對手蹲下時 P+G+K

返技

招式名稱	指令	備註
螺旋按掌	→ P+K	返上段 K
燕旋擺柳	← P+K	返上段 P
架腳旋轉	/ P+K	返中段 K
飛燕擺柳	/ P+K	返肘技
膝轉倒海	/ P+K	返膝技
翻身螺旋蹴	當對手使出螺旋按掌的同時按 P+G	返 返技



陳 流

門派：虎燕拳

中級者合用角色

招式風格：



■雙虎烈把「\P+K」是一招可把對手打至浮空的招式，不過起招卻比較慢。



■在較窄的場地內，陳流很容易就可把對手推出場外。

在《VF3》12位角色中，陳流可說是數一數二的強橫角色。(WELL，應該說由《VF1》至《VF3》他都是那麼強)而且他又沒有結城晶那麼難用，(起碼不用練甚麼修羅霸至靠華山~~)所以在業務用時代強的陳流可說是比比皆是。

也許他本身是一位廚師吧，所以很喜歡把對手兜上天，(炒飯?)之後就好像不願意對手能跌回落地面似的，直至他體力乾了為止。唔，雖然他的AIR COMBO都是以P系COMBINATION為主，但由於陳流的P系COMBINATION前推的軌跡較長，故若將它用於AIR COMBO時，很容易就可把對手推推下的就推出場外。

除了以P系COMBINATION為主AIR COMBO外，他的快速中段推掌技及下段回轉腳也是一些速度高、攻擊力大的招式，好像燕子掌「→→→P」(中段)、鳳凰槍掌「→P→→P」(中、上段)及連旋轉身掃腳「↓長KK↓長KK+G」這些都是甚為代表性之招式。

另外，陳流跟影丸一樣，都是有一些背向技的，如飛燕轉身掌「→→→P」、背旋連掌「P→P」等。以其作用都是用來誘敵，再乘其不備的攻擊之。不過陳流的招式可比影丸的更快更狠啊。

基本戰術

雖然陳流的P系COMBINATION十分易出，但由於之前的數下全是上段攻擊，故有被人COUNTER的危機。所以除非是AIR COMBO或有必中的把握，所以還出之前還是要想清楚。而且PPP後的三擇攻擊——倒勾踢「\K」、上段回轉腳「K」及下段回轉腳「↓K」，打中對手的機會可要靠玩下心理戰。若不幸被擋格，對手就有足夠的時間給你來個投技。



■陳流的推掌技於中距離作突擊是十分適合的。



■陳流的回下段腳——連旋轉身掃腳「↓長KK↓長KK+G」，可是一個十分難的招式，若果再加變化，對手可能會非常迷惑。

另外，陳流的背轉技也是其主要攻擊之一。例個例子吧。若我們在對手面前出飛燕轉身掌「→→→P」，若果真的把對手打中了，就可按多下G+K，變成飛燕旋風腳，或者駁P系COMBINATION。若果對手不中，那麼陳流就會背向對手，成為誘敵的狀態。之後再乘對手攻過來時，再出騰空背翔「對手在自己背後時↑K+G」、座架旋腿「對手在自己背後時↓K」或是P系COMBINATION都可以。唔，又或者我們可以出站立P作牽制，之後再出一P作回轉技，待對手一攻，即按→P，變成完整的一招轉身雙虎掌，還可殺對手一個措手不及。

至於陳流的AIR COMBO方面，大都是以斜上掌「\長P」及連環虎燕掌「\ (長) P \ P+K」為浮空技。只要它們是COUNTER HIT，再駁P系COMBINATION是不難的。

跟陳流對戰時的技術

由於陳流的攻擊又快又有回轉腳，所以是十分難對付的。首先，當他背向你時不要衝動，一跑前去攻擊就中正計，我們這時慢慢把距離拉遠至其攻擊範圍外。另外，盡可能用蹲下P來阻止其COMBINATION，免得之後給他作三擇攻擊。還有，要用角色最快硬直最少的招式還他玩中距離牽制，用以減少他猛攻過來的機會。

連續技：

斜上掌「\長P」、連環轉身掃腳「PPP↓長K」

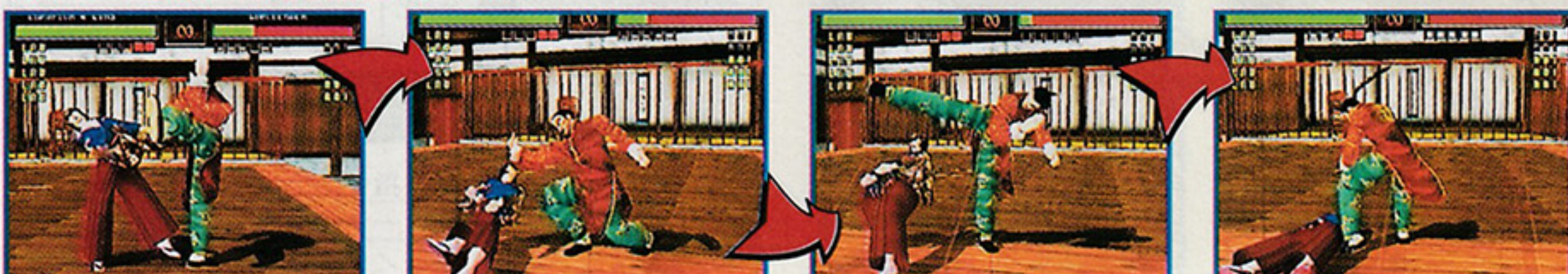
條件：COUNTER HIT、輕至中量級對手合用

烈火虎閃腳「↓↑K」、連掌轉身掃腳「\長PPP↓長K」

條件：輕至中量級對手合用

旋風牙「K+G」、飛燕轉身掌「→→→P」、背沖腿「敵人在自行背後K」、DOWN攻擊「\K」

條件：壁前、輕量級對手合用



固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
連掌	PP	上、上
雙拳旋風腿	PPK	上、上、上
雷擊腿	PPP	上、上、上
連環背轉腳	PPP \ K	上、上、上、中
連環轉身腳	PPPK	上、上、上、上
連環轉身掃腳	PPP ↓ (長) K	上、上、上、下
連拳腿	PK	上、上
連拳旋風牙	PK+G	上、上
連拳燕旋蹴	P ↓ (長) K+G	上、下
斜下掌	\ P	中
連掌	\ PP	中、上
連環掌	\ PPP	中、上、上
連掌背轉腳	\ PPP \ K	中、上、上、中
連掌轉身腳	\ PPPK	中、上、上、上
連掌轉身掃腳	\ PPP ↓ (長) K	中、上、上、下
連掌旋風腿	\ PPK	中、上、上
斜上掌	\ (長) P	中
連環虎燕掌	\ (長) P \ P+K	中、中
順步沖掌	\ \ P	中
雙虎烈把	\ P+K	中
虎槍掌	→→→ P	上
燕子掌	→→→ P	中
肘擊	→ P	中
鳳凰槍掌	→ P →→→ P	中、上
連蹴旋風牙	KK	上、上
旋中腿	\ K	中
穿腳沖掌	\ K → P	中、上
穿腳連環虎掌	\ K → P →→→ P	中、上、上
側中穿腳	\ K+E	中
旋風牙	K+G	上
腿登裏旋腳	蹲下站立的一刹那按 K	中
燕陣旋風腳	→→→ K+G	上
虎龍轉身腳	→ / ↓ \ → K+G	上
虎腳背轉	\ K	中
空虎腳	/ K+G	中
騰空虎穿腳	/ K	中
地掃腿	→ ↓ K	下
燕旋蹴	↓ (長) K+G	下
轉身裏旋腳	↓ KK	下、上
旋裁腿	↓ (長) K	下
連環旋裁腿	↓ (長) KK ↓ K	下、下、下
連旋裁腿	↓ (長) KK	下、下
連旋轉身掃腳	↓ (長) KK ↓ (長) KK+G	下、下、下、下
騰空斜掌	上昇中 P	中
背拍掌	對手在背後 ↓ P	中
座架旋腿	對手在背後 ↓ K	下
騰空背翔	對手在背後 ↑ K+G	中
飛燕轉身掌	→→→ P	中
飛燕旋風腳	→→→ PK+G	中、中
背旋連掌	P → P	上、中
轉身雙虎掌	P → P → P	上、中、中

DOWN 攻擊

招式名稱	指令
踏襲擊	\ K
虎爪雷蹴	↑ P 或 ↓ ↓ (長) P

投技

招式名稱	指令
肩車頭落	P+G
轉身爪巴掌	在敵人身旁 P+G
猛虎背襲	在敵人背後 P+G
雷震入林	→ P+G (或牆壁在自己後面按 → P+G)
大地倒襲	\ \ P+G
轉身巴嚙掌	→→→ P+G
柳手掛塔	→ ↓ P+G
柳車旋轉	→ P+G 或牆壁在自己後面按 → P+G)



WOLF HAWKFIELD

門派：摔角

中級者合用角色

招式風格：

跟JEFFRY一樣，他都是《VF》的元祖投技系角色。然而衍生到《VF3tb》，他就有HIT投，(即是對手中了某些打擊技後，再可駁投技，如COMBO DOUBLE ARM SUPLEX「PP→P/P+K+G」，就是這麼的一招了)而且更有JEFFRY沒有的CATCH投，令他的投技功能大大增加，更可以說是12人之冠。而且他那招投技——GIANT SWING「←/↓/→P+G」更是遊戲中破壞力最大的一招投技。

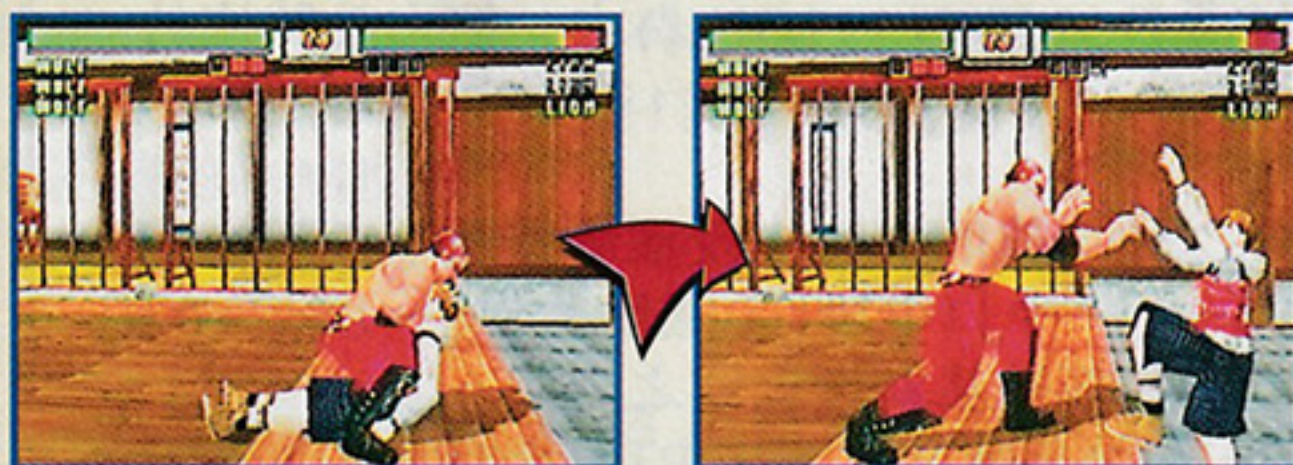
不過WOLF亦有他的缺點，就是起招時間太長了。雖然打擊技的攻擊力非常可怕，總是要做過大動作的才肯轟過來。所以，若能反應快點的話，是可以目押擋到他的打擊技的。



■WOLF的CATCH投除了攻擊範圍大之外，還可作投技COMBO。

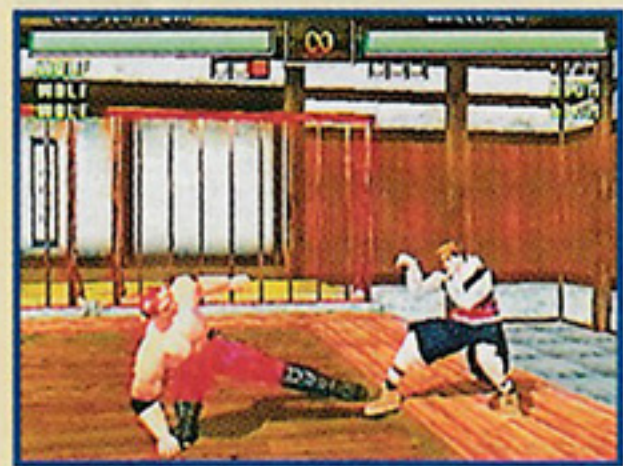
基本戰術：

站立P可說是WOLF最常用的牽制技，因為這招的起招速度是最快的，而且有時還可以把對手的攻擊COUNTER。唔，當對手被你的站立P擊中了後，(WELL，其實被擋格了也沒所謂~~)我們就可以選擇DASH前再進行投技，或者用SHORT SHOULDER「←→P+K」衝過去攻擊，這是WOLF基本的攻擊模式。



■WOLF與JEFFRY那DOWN投的其中一個作用，就是把在場邊的對手推落街~~。

除了用站立P作牽制技外，LOW SMASH「↓K+G」也是一招值得多用的招式。雖說這招起招不算太快，但勝在夠遠，可攻擊到個半身位外的對手啊。而且若果這招是COUNTER HIT，更可駁上段技或下段技。(當然你要夠快啦~~)



■LOW SMASH「↓K+G」是一招十分好用的中距離牽制技。

而WOLF的CATCH投——ARM WHIP「←→P+G」及CATCH「←→P+G」也十分有用。因為當使出這些CATCH投時，WOLF會跑去兩步的把對手捉住，所以捉納範圍是比一般投技大很多。若果把這些招式跟站立P、COMET HOOK「/P」這些牽制技混合使用的話，更可增加CATCH投的成功率。

而他跟JEFFRY都有一招特別的招式，就是把DOWN了的對手扶起來，即是DOUBLE CLAW「對手DOWN了後↓P+G」。而這招DOWN投是完全沒有攻擊力的，反之要犧牲DOWN攻擊的機會將對手扶起。但是若果對手在版邊被打倒的話，這招卻是可助他跌出場外的~~。(無懶戰法~~)除此之外，把對手扶起了後也可立刻使出投技或打擊技。

跟WOLF對戰時的技巧

跟WOLF對戰時一定要注意其起招動作，觀察到後並要立即架起相應的防禦狀態，不然只是中他的打擊技也夠你好受。尤其是那強上段攻擊(強上段攻擊即是一些上段防禦不能的招式)及CATCH投，一見到他起招就要立即蹲下，否則體力就會有頗大的損耗。

除此之外，由於WOLF是一個投技功能非常強的角色，所以打埋身戰很易被他那肘技COUNTER，再被施以投技。所以還是盡量把兩方距離拉至中距離，引他出攻擊範圍較遠(但硬直時間也較長~~)的招式，再反攻之。不過，小心不要時常出中段K，因為他懂反。

連續技：

SHORT SHOULDER「←→P+K」、SHORT SHOULDER「←→P+K」、DOWN攻擊「↓↑長P」

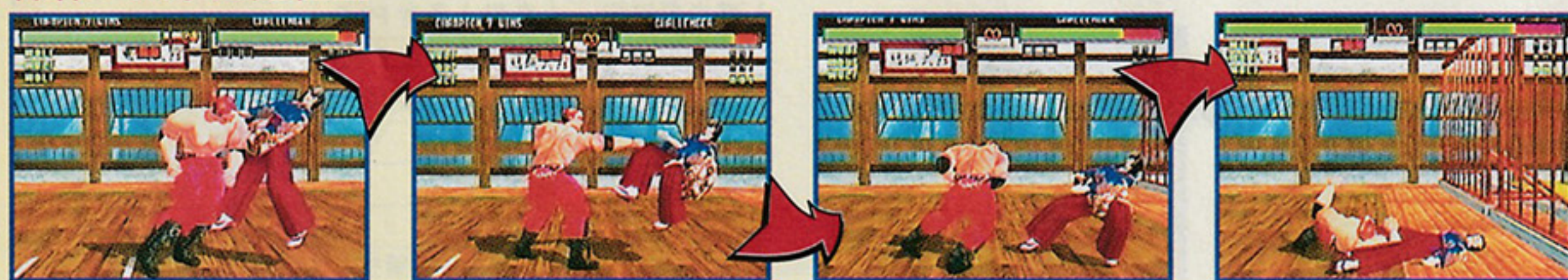
條件：無條件，全角色共通

KNEE BLAST「→K」、LOW HAMMER「↓長P」、LOW DROP KICK「→↓K」

條件：對鷹嵐時不適用

SHORT SHOULDER「←→P+K」、站立P、SHORT SHOULDER「←→P+K」、DOWN攻擊「\P」

條件：八字之足位置



固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
JAB STRAIGHT	PP	上、上
1, 2UPPER	PPP	上、上、中
SONIC UPPER	\ P	中
VERTICAL UPPER	\ (長) P	中
COMET HOOK	/ P	中
ELBOW BAT	→ P	上
LEVEL BACK CHORP	P+K	上
REVERSE SLEDGE HAMMER	↓ (長) \ → P	中
BODY FLOW	→ P	中
DRAGON FISH FLOW	→ PP	中、中
SMASH HOOK	→ \ ↓ / → P	中
SMASH RALLY ART	→ \ ↓ / → PP	中、上
TOMAHAWK SMASH	→ P+K	上
ARROW KNUCKLE	↓ P+K	中
GRIZZLY RALLY ART	\ P+K	下
SHORT SHOULDER	←→ P+K	中
SHOULDER ATTACK	←→ P	中
AXE RALLY ART	→ P+E	上
HAMMER KICK	PK	上、上
SIDE MIDDLE KICK	\ K+E	中
DOUBLE HIGH KICK	KK	上、上
KNEE BLAST	→ K	中
LOW DROP	/ K	中
ROLLING BACK	→ K+G	上
LOW SMASH	↓ K+G	下
FISHING KNEE KICK	→→ K+G	上
FRONT ROLL KICK	→→ K+G	中
ELBOW SMASH	PP → P	上、上、上
RUNNING SHOULDER ATTACK	前 DASH 時 P+K	中
COMBO ELBOW BACK	PP → P → P	上、上、上、上
COMBO DOUBLE ARM SUPLEX	PP → P / P+K+G	上、上、上、下段技
TOMAHAWK CHORP	/ P	上
NECK ROLLING THROW	TOMAHAWK CHORP 打中後 → P+G	投技

DOWN 攻擊

招式名稱	指令
DOUBLE CLAW	↓ P+G
ELBOW DROP	\ P
SOMER SAULT DROP	↓ K
ELBOW	↓ P

投技：

招式名稱	指令
BRAIN BLASTER	P+G
BODY SLUM	\ P+G
WALL BODY SLUM	對手背著牆壁時 \ P+G
WRIST LOCK THROW	→ \ ↓ / → P+G
STERNAS SCREW DRIVER	\ \ P+G
GIANT SWING	← / ↓ \ → P+G
DOUBLE ARM SUPLEX	對手蹲下時 / P+K+G
SIDE SUPLEX	對手蹲下時 ↓ P+K+G
TIGER DRIVER	對手蹲下時 \ P+K+G
SLIDING LEG SCISSORS	在對手身旁 P+G
CYCLONE WHIP	在對手身旁 → 或 ← P+G
CROSS ARM BREAKER	在對手身旁，而他又蹲下時按 P+K+G
GERMAN SUPLEX	在對手背後 P+G (或在對手背後，而他又蹲下時按 P+K+G)
DRAGON SUPLEX	在對手背後 → P+G
CATCH	→ P+G
PUSH	CATCH 後 \ P+G
THUNDER FIRE POWER BOMB	CATCH 後 P+G
SLINGSHOT FRONT SUPLEX	CATCH 後 → P+G
FRONT NECK CHANCE	CATCH 後 / P+G
CHANGE	CATCH 後 → P+G
PUSH	CHANGE 後 → P+G
GERMAN SUPLEX	CHANGE 後 P+G
TIGER SUPLEX	CHANGE 後 → P+G
CALF BURANNING	CHANGE 後 \ P+G
ARM WHIP	→→ P+G
FRANKENSTEINER	/ P+G (在對手背後按 / P+G 亦可)

返技

招式名稱	指令	備註
CAPTURE	→ P+K	返上段 K
DRAGON SCREW	/ P+K	返中段 K



JEFFRY MCWILD

門派：PANCRACTIUM

中級者合用角色

招式風格：

JEFFRY 是一位投技非常豐富的角色，而且基於他有很多指令簡單的投技，還可給對手極大的傷害，所以雖說他跟 WOLF 都是投技系的角，但相對來說就比較易用。而除了投技外，一些中段的打擊技如 KNEE PUSH「←K」、MIDDLE HELL TUP「→P+K」或可把對手打 DOWN 的下段攻擊 DUCKING LOW「↓K+G」等都是在投技範圍外的主要攻擊。

另外，雖說他有不低的攻擊力，但招式速度及變化都較低。就連其他角色命中率非常高的 DOWN 攻擊「↑P」，來到 JEFFRY 身上卻會變得時常落空。（不過嘛，他的 DOWN 攻擊是把自己大字型地壓落去，所以攻擊範圍也蠻大的）而 DOWN 攻擊失敗後的起上動作時間又長，所以很多時為安全起見還是以「↘K」作 DOWN 攻擊。另外，由於他的速度較低，故就連連續技的 HIT 數也不會太多。

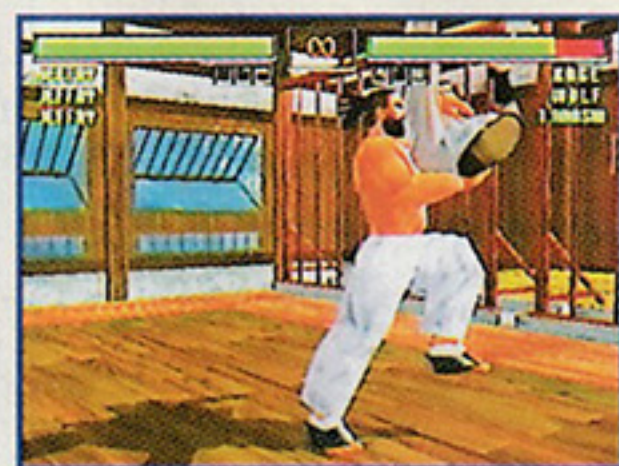
基本戰法：



■就算對手在這個距離作下段回轉腳的空振...



■JEFFRY 也夠時間 DASH 過去作下段投。



■相對來說，JEFFRY 的投技比 WOLF 更易出，但破壞力卻都是甚麼驚人。



■雖然 JEFFRY 的 DOWN 攻擊面積十分大，但由於浮空時間太長，故時常會落空。

既然你是用 JEFFRY，那麼對手自不然這麼容易讓你接近。所以中距離的牽制也很重要。埋身戰時我們可以用站立 P 或蹲下 P 作牽制，它們除了可阻止對手前來進攻外，若「有幸」擊中對手的話，還可用 DASH ELBOW UPPER「→→PP」或 KNEE ATTACK「→K」追擊之。中距離方面，DUCKING LOW「↓K+G」可以說是非常合用的一招囉。這招除了可把對手打

DOWN 外，被擋格後硬直又非常短，故非常適合用作牽制。

另外說到投技方面，上段投主要都是乘對方硬直時間使出，這方面關於指令輸入的時間大家可要好好訓練。然而，大家也不能忽略下段投的重要性。因為只要你能把對手的下段固有效擋到，很多時就可以使用下段投把對手捉住。WELL，而較常用的下段投可說是 POWER BOMB「↘G+P+K」。因為 JEFFRY 可用 DOWN 投——DEVIL REVERSE THROW「對手倒地時↓P+G」，把中了 POWER BOMB 的對手拾起來，再用中段技攻擊甚至施以投技追擊。

除此之外，就算對手在兩個身位外作下段 K 的空振，JEFFRY 也有足夠時間 DASH 前去再作下段投。所以，玩者一定要訓練自己有這方面的反應啊。

跟 JEFFRY 對戰時的技巧

對 JEFFRY 時，除非知道對手必中無礙，（如在 AIR COMBO 中）否則切忌使出回轉系的攻擊，否則被擋格後的硬直時間可能會令你失去四成體力~~。另外，基於對 JEFFRY 的主力還是投技，所以把相方的距離拉遠點點，迫他用一些攻擊範圍較長的招式，基於其招式速度較低，那麼我們就可有較多時間作出應變及反擊了。

連續技：

KNEE KICK「→K」、站立 P、KNEE KICK「→K」

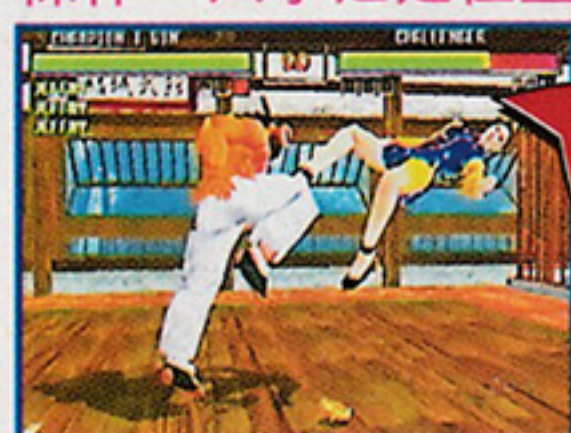
條件：COUNTER HIT、平行之足位置、輕至中量級對手合用

KNEE ATTACK「→K」、DASH ELBOW UPPER「→→PP」

條件：COUNTER HIT、對鷹嵐時不適用

KNEE KICK「→K」、蹲下 P「↓長P」、DUCKING LOW「↓K+G」、DOWN 攻擊「↑P」

條件：八字之足位置、對鷹嵐時不適用



固有技

招式名稱	指令	攻擊段數
DOUBLE KNUCKLE	PP	上、上
COMBO KENKA HOOK	PP→P	上、上、上
1 2 UPPER	PPP	上、上、中
ELBOW BAT	→P	中
ELBOW HAMMER	→P→P	中、中
DASH ELBOW	→→P	中
DASH ELBOW UPPER	→→PP	中、中
ELBOW STAMP	→P	中
KENKA HOOK	→→P	上
HELL TUP	P+E	上
DOUBLE HELL TUP	P+E P+E	上、上
MACHINE GUN HELL TUP	P+E P+E P+E	上、上、上
MIDDLE HELL TUP	→P+K	中
PULS HAMMER	→→→P+K	中
TRUE NECK HAMMER	→→P	上
HELL BUNK HAMMER	↓P+K	中
HEARD ATTACK	→→P+K	中
DOUBLE HAMMER DOWN	→↘P	中
RISING HAMMER	→↘PP	中、中
SMASH UPPER	↘P	中
DOUBLE UPPER	↘PP	中、中
TRIPLE UPPER	↘PPP	中、中、中
VERTICAL UPPER	↘（長）P	中
KENKA UPPER	↘↘P	中
KNUCKLE KICK	PK	上、上
UPPER KICK	K+E	上
SIDE KICK	↘K	中
LEAD KICK	↘K+E	中
KILLING TOE KICK	KK	上、中
KILLING TOE KICK HAMMER	KKP	上、中、中
TOE KICK	↓K	中
TOE KICK HAMMER	↓KP	中、中
KENKA KICK	→→K	中
HEEL ATTACK	→→K	中
KNEE PUSH	→K	中
KNEE HUMMER	→KP	中、上
DUCKING LOW	↓K+G	下
LOW KICK	↘K+G	下
RUNNING HIP ATTACK	前 DASH 中 K+G	中
RUNNING BODY PRESS	前 DASH 中 K+P	中
STOMACH CRASH	→↘P+K	中
KNEE ATTACK	→K	中
LIFT UP THROW	STOMACH CRASH 後↓P+G	中、投技

DOWN 攻擊

招式名稱	指令
STOMPPING	↘K
DEVIL REVERSE THROW	↓P+G
BODY BREAK	↑（長）P
RISING DROP	↑↑（長）P

投技

招式名稱	指令
HEARD BAT	→→P+G
HEARD CRUSH	→→P+G→P+G
HEARD CRUSH	→→P+G→P+G→P+G
DOUBLE HEARD BAT	→→P+G→P+G
TRIPLE HEARD BAT	→→P+G→P+G→P+G
BACK FLIP	P+G
BACK BREAKER	面對對手背部 P+G（或對手背著你，而又是蹲下時按 P+G+K）
SPLASH MOUNTAIN	↘↘P+G
TOE KICK SPLASH MOUNTAIN	↓K↓↘→P+G
COCONUT CRUSH	在對手身旁 P+G
POWER SLAM	→P+G
BODY LIFT	→P+G
TACKLE	→↘P+G
MACHINE GUN TACKLE	對手背著牆壁→↘P+G
MACHINE GUN HAMMER	↘→P+G
BACK THROW	↘P+G
WALL WIPE THROW	牆壁在自己背後↘P+G
CHOKE SWEEPER SWING	在對手背後→P+G
SPIRAL MASTER	↓P+G
ARM BREAKER	在對手旁→或→→P+G
FRONT BACK BREAKER	→→P+G
CORKSCREW KNUCKLE	在對手旁，而他又蹲下時 P+G+K
POWER BOMB	對手蹲下時↘P+K+G
MACHINE GUN LIFT	對手蹲下時↓→P+K+G
IRON CLAW	對手蹲下時↓P+K+G



影丸

門派：葉隱流柔術

中級者合用角色

招式風格：

在12名角色中，他的攻擊範圍是最大的，其代表招式當然是雷龍飛翔腳「 $\rightarrow\rightarrow$ P+K+G」及葉呀龍「 $\rightarrow\rightarrow$ G+K」了，就相隔兩至三個身位也可攻擊到。不過嘛，《VF3》的場地已大幅變更，不可以再像《VF2》般用弧延落「 \rightarrow P+G」把對手拋上空中再用葉呀龍踢出場外~~。(~非常無賴的戰法~)當然，有高速移動技(如前轉「 \rightarrow / \downarrow \rightarrow 」、後轉「 \rightarrow \downarrow / \rightarrow 」)也是他的特色。若把這些高速移動技混合於攻擊使用，實是對手反應的一大考驗。

除此之外，影丸招式的另一個特點，就是有很豐富的背轉技，甚至就連背轉CATCH投都有啊。(這招就是闇霞「對手在你背後時 \uparrow P+G」)而背轉技的主要目的，就是在引對手以為你在無防避的背向狀態下向你急攻，再出奇不意的作出反擊。

基本戰法：



■弧延落「 \rightarrow P+G」這招在影丸的連續技之中擔當非常重要之角色。

唔，影丸的最主要的攻擊，當然是他那變化多的P系COMBINATION吧。(如散彈螺旋裏蹴「PP \rightarrow PK」、散彈裏蹴「PPPK」、散彈風神腳「PPP \rightarrow 或 \backslash K」這些就是了)不過，除非是AIR COMBO，否則可不要按出招表的由頭使到尾。因為這些COMBINATION電腦的影丸已用得非常多，再加上這些攻擊是不連HIT的，故此第一下攻擊攻擊到對手，之後那串攻擊卻很容易被擋到，繼而出現破綻。

所以嘛，我們可要因應對手的狀態而變招。例如我們出了數下P後，對手後傻乎乎的作站立防禦，不跑過去使出投技就真是對不住自己。如果雙方距離太開，離開了投技範圍，我們可以用一些高速的下段技(如地走「 \nearrow K」、龍尾閃「 $\rightarrow\rightarrow$ K+G」)作攻擊。

而說到用影丸的精要所在，其中之一當然就是弧延落「 \rightarrow P+G」了，中了這招的對手有非常長的浮空時間(鷹嵐除外，因他太重~)，雖然《VF3》有新增的空中投IZUNA落「弧延落後 \uparrow P+G」，但為了有更高的破壞力及挑戰性，通常都會先出一些增加浮空時間的招式(如浮身膝蹴「 \downarrow 長 \rightarrow K」)再駁P系COMBINATION。(如散彈風神腳「PPP \rightarrow OR \backslash K」)

跟影丸對戰時的技巧

對影丸時其中一點要注意的，就是不要玩遠距離戰，因為他的地滑(前DASH中 \rightarrow 長K)、雷龍飛翔腳「 $\rightarrow\rightarrow$ P+K+G」及葉呀龍「 $\rightarrow\rightarrow$ G+K」皆可作高速的遠距離攻擊，尤其是雷龍飛翔腳及葉呀龍這兩招那麼相似，一不留神就會中招。由於他很多招式的攻擊軌跡也是成直線，所以用側閃就可令他露出不少破綻。

除此之外，亦要小心其前轉後轉之中會使出突擊。因為前轉、後轉駁其他招式的速度十分高，又有二擇(如前轉中可出回轉地掃腳「下段」或葉刃「中段」)

所以最簡單有效的方法，就是乘他轉過來時按蹲下P的COUNTER。

連續技：

弧延落「 \rightarrow P+G」、浮身膝蹴「 \downarrow 長 \rightarrow K」、散彈風神腳「PPP \rightarrow OR \backslash K」

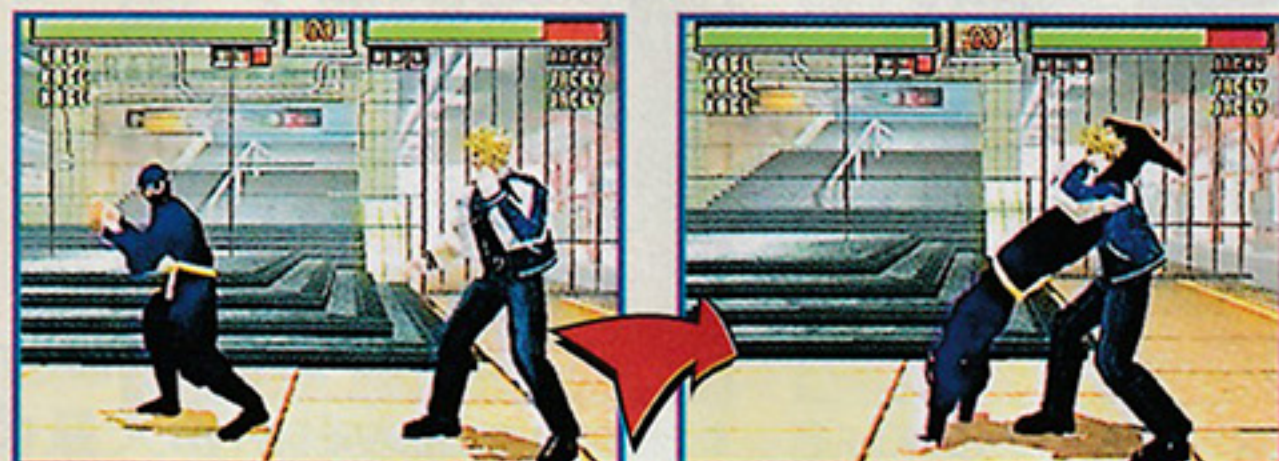
條件：對鷹嵐不合用

弧延落「 \rightarrow P+G」、落閃刃返「 \rightarrow P+K P+K」、葉重「PK」、地滑「DASH中K」

條件：輕至中量級對手合用

順逆自在「 \rightarrow P+G」、飛前蹴「 \nearrow K」、龍尾閃「 $\rightarrow\rightarrow$ K+G」、半月蹴「敵人在自己背後 \downarrow 長K」

條件：對鷹嵐不合用



■影丸的背向攻擊非常多，其中這招背後投闇霞「對手在你背後時 \uparrow P+G」簡直是一絕。

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
側彈	\nearrow P	上
側彈重	\nearrow PK	上、上
側彈螺旋擊	\nearrow PP \rightarrow P	上、上、上
烈掌螺旋	PP \rightarrow P	上、上、上
烈掌	PP	上、上
散彈擊	PPP	上、上、上
散彈螺旋裏蹴	PP \rightarrow PK	上、上、上、中
散彈裏蹴	PPPK	上、上、上、中
散彈風神腳	PPP \rightarrow 或 \backslash K	上、上、上、中
螺旋	\rightarrow P	上
螺旋裏蹴	\rightarrow PK	上、中
落閃刃	\rightarrow P+K	中
落閃刃返	\rightarrow P+KP+K	中、上
葉重	PK	上、上
烈掌腳	PPK	上、上、上
岩暫破	\downarrow (長) \backslash P	中
風閃刃	P+K	中
肘打	\rightarrow P	中
葉隱閃刃	\backslash P+K	中
旋風刃	\downarrow P+K	中
影刃	\rightarrow \backslash P (或前轉、後轉後 \rightarrow \backslash P)	中
中蹴	\backslash K	中
橫蹴	\backslash K+E	中
葉呀龍	$\rightarrow\rightarrow$ K+G	中
旋蹴	\downarrow K+G	中
裏水車	\backslash K+G	中
水車蹴	\backslash K+G	中
圓月蹴	\nearrow K+G	中
旋風蹴	\backslash K	中
幻葉	\rightarrow K+G	上
雷龍飛翔腳	$\rightarrow\rightarrow$ K+G+P (或前轉、後轉後 $\rightarrow\rightarrow$ K+G+P)	下
流影腳	$\rightarrow\rightarrow$ K	下
浮身膝蹴	\downarrow (長) \rightarrow K	中
落刃返	$\rightarrow\rightarrow$ P	上
地走	\nearrow K	下
裏旋蹴	$\rightarrow\rightarrow$ K	上
龍尾閃	$\rightarrow\rightarrow$ K+G	下
前轉	\rightarrow / \downarrow \rightarrow	移動技
後轉	\rightarrow \downarrow / \rightarrow	移動技
針鼠彈	前轉、後轉後 \rightarrow / \downarrow \rightarrow P	下
回轉地掃腳	\rightarrow / \downarrow \rightarrow K	下
後轉地掃腳	\rightarrow \downarrow / \rightarrow K	下
地滑	前DASH中 \rightarrow (長) K	下
裏葉	對手在背後 P	上
逆蹴	對手在背後 K	上
裏手刀	對手在背後 \downarrow P	下
背龍爪	對手在背後 \downarrow K	中
影旋風蹴	對手在背後 \backslash K	中
半月蹴	對手在背後 \downarrow (長) K	下
裏旋風蹴	對手在背後 \nearrow K	中

DOWN 攻擊

招式名稱	指令
踵落	\backslash K
飛鳥	\uparrow (長) P (中距離)
飛延彈	\uparrow (長) P (近距離)
飛翔擊	\uparrow (長) P (遠距離)

返技

招式名稱	指令	備註
小手返	\rightarrow P+K	返上段 P

投技

招式名稱	指令
太刀	P+G
霧霞	在對手身旁 P+G
葉裏霞	在對手背後 P+G (如對手蹲下可按 P+G+K)
影霞	\rightarrow P+G
浮霞	\rightarrow \downarrow P+G
刀霞	\backslash P+G
順逆自在	\rightarrow P+G
浮身亂彈擊	\uparrow P+G
闇霞	對手在你背後 P+G
弧延落	\rightarrow P+G
IZUNA 落	弧延落後 \uparrow P+G



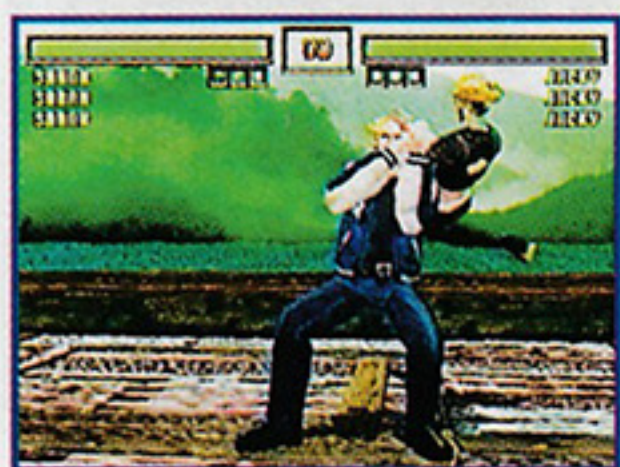
SARAH BRYANT

門派：截拳道

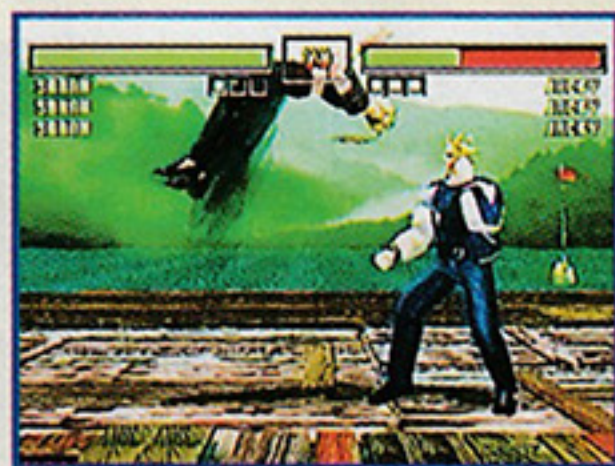
初級者合用角色

招式風格：

跟JACKY一樣，都是使用截拳道的角色（而且還是兩兄妹~）所以在招式上大家都有很多相似的地方。都是以爽快的拳腳連擊密襲對手，及用膝技把對手擊至浮空。但是相對來說，SARAH的足系招式就比JACKY的較多，變化也較大。而且較有柔韌性，故可以做出一些如MOON SALT「/P」和「HEEL KICK MOON SALT」↑或/KP這些移動技。（還有呀，SARAH的SOMER SAULT KICK「\K」是可以駁DOWN攻擊的，而JACKY就不可以了）



■ SARAH的CATCH投是側移，所以有時會反為捉不到在身前的對手。



■ 由於SARAH的柔韌性較大，故可以做出一些如MOON SALT「/P」的移動技。

除此之外，SARAH更有JACKY沒有的CATCH投（ROLLING FACECRUSH「/P+G」）及背後蹲下投（BACK DROP「在對手背後，而他又是蹲下時按P+G+K」），這令到攻擊力略為遜色的SARAH，也有非常高的可用性。

基本戰術：

由於SARAH有很多腳系招式出招十分快，而她的腿又這麼長（洋妞始終是洋妞~~），又有CATCH投，所以非常適合玩中距離戰。唔，例如當對手在大約兩個身位外作站立防禦時，就可出奇不意的使出LOW SPIN KICK「\K+G」，再駁DOWN攻擊。除此之外，JACKKNIFE SIDE KICK「↓KK」、PUNCH SIDE KICK「P↓K」等都是些十分有用的中距離牽制技。若想加點新意，一輪中段攻擊後給對手一個CATCH投——ROLLING FACECRUSH「/P+G」，也有突擊的效果。

而說起SARAH具代表性的招式，當然就不得不提《VF1》已有的MIRAGE KICK「\KKK」了。這招除了攻擊距離夠遠外，三腳加起來的攻擊力也不能少看。而且在今集最後一腳更可變招，由平時的上段變成中段「\KK→K」甚至下段「\KK←K」，真是三段都給她用盡。雖然變招時速度略慢，但已給對手不少威脅。

另外，用她那變化多端的COMBINATION去製造AIR COMBO亦是其主要攻擊之一。而SARAH令對手浮空的招式也非常多，好像有DRAGON SMASH CANNON「/K」、RISING KNEE COMBO「↓（長）→KK」、DOUBLE JOINT BAT「→PK」等等。但這些膝系招式有個缺點，就是若被擋到，自己就會成為浮在空中的無防避狀態，所以可要乘對手蹲下時使用。

跟 SARAH 對戰時的技巧

SARAH跟JACKY的其一個分別，就是SARAH招跟招相隔的時間，一般是比JACKY的長，而且起招的動作亦較為明顯。所以，若果我們能洞悉她的起招動作，再作出相對的防禦是可行的。（但要很快）

另外，若在跟她玩中距離時，由於其中距離牽制技大都是直線攻擊，距離又遠，一些攻擊範圍較短的角色（如結城晶、JEFFRY等）就會難於接近了。所以，我們用側閃就可讓她空振，再乘這空隙反擊之。



■ 由於結城晶這角色攻擊範圍較短，故較適合先側閃SARAH的攻擊，次後才反擊。



連續技：

DRAGON SMASH CANNON「/K」、COMBO SOMER SAULT KICK「PPP→或\K」

條件：平行之足位置、輕至中量級對手合用

KNEE KICK「→K」、DRAGON SMASH CANNON「/K」、DASH KNEE「→→K」

條件：COUNTER HIT、輕至中量級對手合用

RISING KNEE COMBO「↓（長）→KK」、COMBO SOMER SAULT KICK「PPP→或\K」

條件：八字之足位置、輕至中量級對手合用



固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
SWAY SMASH	P+E	上
SNAP SIDE CHOP	\ P	上
JAB STRAIGHT	PP	上、上
DOUBLE PUNCH SNAP KICK	PPK	上、上、上
FLASH PISTON PUNCH	PPP	上、上、上
COMBO SOMER SAULT KICK	PPP→或\ K	上、上、上、中
COMBO RISING KNEE	PPPK	上、上、上、中
COMBO RISING KICK	PPP↑ K	上、上、上、中
PUNCH HIGH KICK	PK	上、上
PUNCH SIDE KICK	P↓ K	上、中
DOUBLE JOINT BAT	→ PK	中、中
RISING ELBOW	→ P	中
ELBOW SIDE CHOP	→ P \ (長) P	中、上
ELBOW HEEL SWORD	→ P - K	中、中
VERTICAL HOOK KICK	K+E	上
DOUBLE KICK	→ K	上
DOUBLE STRAIGHT KICK	KK	上、上
SPIN TURN KICK	↓ (長) → K	上
DOUBLE SPIN KICK	↓ (長) → KK	上、上
HIGH KICK STRAIGHT	KP	上、上
TORNADE KICK	/ K+G	上
RISING KNEE	↓ (長) → K	中
RISING KNEE COMBO	↓ (長) → KK	中中
MIDDLE KICK	\ K	中
SIDE MIDDLE KICK	\ K+E	中
ILLUSION KICK	\ KK	中、上
MIRAGE KICK	\ KKK	中、上、上
ILLUSION JACKKNIFE	\ KK→ K	中、上、中
ILLUSION LOW KICK	\ KK→ K	中、上、下
KNEE KICK	→ K	中
DOUBLE STEP KNEE	→ K \ K	中、中
SPIN KICK	K+G	中
DRAGON SMASH CANNON	/ K	中
SOMER SAULT KICK	\ K	中
SPIN EDGE KICK	→ K+G	中
SIDE HOOK KICK	/ K+G	中
JACKKNIFE KICK	↓ K	中
JACKKNIFE SIDE KICK	↓ KK	中、中
TOE KICK	↓ P+K	中
TOE KICK JACKKNIFE	↓ P+KK	中、中
SPIN HEEL SWORD	\ K+G	中
FULL SPIN HEEL KICK	\ 或↑ K	中
STEP ROUND KICK	→ K+G	中
ROUND KICK	↑ K+G	中
DRUSH KNEE	→→ K	中
LEG SLICER	↓ K+G	下
LOW KICK	↓ (長) K	下
DOUBLE LOW KICK	↓ (長) KK	下下
LOW SPIN KICK	\ K+G	下
TURN LOW SPIN KICK	對手在背後↓ K	下
RISING KNEE	前走時 K+G	中
MOON SALT	/ P	移動技
HEEL KICK MOON SALT	↑ 或 / KP	中
BACK KNUCKLE TURN	→→ P	上
BACK SPIN KICK TURN	→→ K	上

DOWN 攻擊

招式名稱	指令
SOCCER BALL KICK	\ K

投技

招式名稱	指令
FRONT SUPLEX	P+G
SHELL BREAK ELBOW	在對手身旁 P+G
BACK DROP	在對手背後按 P+G
BACK DROP	在對手背後，而他又是蹲下時按 P+G+K
NECK BREAKER DROP	→→ P+G
NECK HOLD SLOW	→→ P+G
LIGHTNING KNEE SMASH	→ P+G (或牆壁在對手背後按 → P+G)
ROLLING FACECRUSH	/ P+G



JACKY BRYANT

門派：截拳道

初級者合用角色

招式風格：

WELL，你知不知李小龍的拳出了名是甚麼？就是快、狠、勁！！而JACKY就將截拳道這三種特色完全發揮出來。另外，由於他的招式指令比較簡單，甚麼P+K呀、PPPK呀這些，而且攻擊力又大，速度又快，真是胡亂兜也能使出至命一擊。不過他的投技就比較少了，正面投只得三招。



■ JACKY的投技較少，沒有CATCH投又沒有下段投，而正面上段投只得三招而已。

而JACKY的中段攻擊也非常霸道，好像各種以肘技起招的連續固有技，（例如ELBOW KNUCKLE SPIN KICK「一PK」）它們不但出招快，而且就算被擋後的硬直時間也不是太多。還有能把對手吹飛的KNEE KICK（一K）及有攻擊力其高的SOMER SAULT KICK「\K」。

還有不得不提的，就是他那命中率高而且攻擊力大的DOWN攻擊。（↑P或↓長P）他DOWN攻擊的速度可說是數一數二，再加上較大的攻擊範圍，令這招也成為JACKY的主力攻擊。



■ JACKY的SOMER SAULT KICK「\K」雖然又快又勁，但被擋了會出現極大的硬直時間，故出時要三思。

基本戰法：

JACKY的基本戰法，最主要的概念在於以快打慢及不停的轉換攻擊段數。唔，由於JACKY很多招就算被當都好，其硬直時間也非常短，好像ELBOW SPIN KICK「一PK」、DOUBLE LOW KICK「/KK」、DASH HAMMER KICK「一→K」這些就是好例子。只要玩者不停用這些招式猛攻，對手根本上是很難找到空位作反擊的。

至於不停的轉換攻擊段數嘛，這是由於若果玩者數招都只是攻下段或中段的話，真是傻的都擋了。所以我們可以將中、下段攻擊夾雜使用，迷惑對手。唔，舉過簡單例子吧。例如我們可先用DOUBLE LOW KICK「/KK」攻其下段，而對手知你攻下段，可會可蹲下防禦，而只要我們一見對手蹲下，就可快速的使出KNEE KICK（一K）把他打至吹飛，再駁連招。若果下次他醒來了，在DOUBLE LOW KICK之後還是作站立防禦的話，當然就要送他多次DOUBLE LOW KICK啦。總之人家蹲下就攻中段、站立就攻下段，而且使出硬直時間低的招式，繼而減少被反擊的機會。再加上COMBINATION技的延遲使出，實可將對手玩弄於股掌之間。



■ 靈活轉換攻擊段數，之JACKY至勝之鍵。

跟JACKY對戰時的技巧

若對手是JACKY的話，主守的話很容易給其猛攻而被擊倒。我們可以盡量跟他拉成中距離位置（大約個半身位吧），那麼我們就有較多時間對其攻擊作出反應。而真是被迫近時，我們可以用蹲下P作牽制及截停其變化多端的招式。

連續技：

KNEE KICK「一K」、DOUBLE LOW KICK「↓長KK」、DOWN攻擊「↑P」

條件：JEFFRY、鷹嵐不合用

KNEE KICK「一K」、COMBO ELBOW SPIN KICK「PP→PK」

條件：平行之足位置、輕量級對手合用、COUNTER HIT

KNEE KICK「一K」、蹲下P「↓長P」、「DASH HAMMER KICK」

條件：八字之足位置、鷹嵐不合用



固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
JAB STRAIGHT	PP	上、上
JAB DOUBLE STRAIGHT	PP P	上、上、上
FLASH PISTON PUNCH	PPP	上、上、上
RISING ELBOW	→P	中
ELBOW SPIN KICK	→PK	中、上
ELBOW BACK KNUCKLE	→PP	中、上
ELBOW KNUCKLE SPIN KICK	→PPK	中、上、上
ELBOW KNUCKLE LOW SPIN KICK	→PP K	中、上、下
COMBO ELBOW	PP→P	上、上、中
COMBO ELBOW SPIN KICK	PP→PK	上、上、中、上
DOUBLE SPIN KNUCKLE	→PP	上、上
SPINNING BACK KNUCKLE	→P	上
SPINNING SLANT BACK KNUCKLE	→P / P	上、下
SPINNING LOW SPIN KICK	→P K	上、下
SPINNING ARM KICK	→PK	上、上
JAB STRAIGHT BACK KNUCKLE	PP→P	上、上、上
COMBO BACK KNUCKLE SPIN	PP→PK	上、上、上、上
DOUBLE PUNCH SNAP KICK	PPK	上、上、上
DOUBLE PUNCH KNEE KICK	PP→K	上、上、中
DOUBLE PUNCH LOW SPIN KICK	PP K	上上下下
SMASH HOOK	\ P	上
DOUBLE HOOK	\ PP	上、上
TRIPLE HOOK	\ PPP	上、上、中
LIGHTNING STRAIGHT	\ PP→P	上、上、上
LIGHTNING HOOK	\ PPPP	上、上、中、中
SLANT BACK KNUCKLE	/ P	下
SLANT LOW SPIN KICK	/ (長) PK	下下
BEAT KNUCKLE	P+K	中
BEAT SPIN KICK	P+KK	中、上
BEAT & BACK KNUCKLE	P+KP	中、上
BEAT & KNUCKLE SPIN	P+KPK	中、上、上
BEAT & KNUCKLE LOW SPIN	P+KP K	中、上、下
COMBO ELBOW KNUCKLE SPIN KICK	→ (長) PP→PPK	上、上、中、上上
COMBO ELBOW KNUCKLE LOW SPIN KICK	(長) PP→PP K	上、上、中、上、下
PUNCH HIGH KICK	→ (長) PK	上、上
PUNCH SPIN KICK	右腳在前 PK	上、上
PUNCH SIDE KICK	左腳在前 PK	上、中
PUNCH LOW SPIN KICK	P K	上、下
VERTICAL HOOK KICK	K+E	上
MIDDLE SIDE KICK	\ K+E	中
DOUBLE SPIN KICK	KK	上、中
2 WAY SPIN KICK	K K	上、下
KICK BACK KNUCKLE	KP	上、上
COMBO KNUCKLE SPIN KICK	KPK	上、上、上
COMBO LOW SPIN KICK	KP K	上、上、下
SPINNING KICK	K+G	上
SPINNING KICK LOW SPIN KICK	K+G K+G	上、下
MIDDLE KICK	\ K	中
DOUBLE KICK	\ KK	中、中
TOE KICK	K	中
DOUBLE LOW KICK	(長) KK	下、下
KNEE KICK	→K	中
DASH HAMMER KICK	→→K	中
SIDE HOOK KICK	→K	中
SOMER SAULT KICK	\ K	中
SPIN HEEL SWORD	→K+G	中
MIDDLE SPIN KICK	→→K+G	中
LEG SLICER	K+G	下
SWITCH STEP		移動技
SIDE HOOK TURN	→→P	上
SPINNING KICK TURN	→→K	上
TURN KNUCKLE SIDE KICK	對手在自己背後按 PK	上、中
TURN LOW SPIN KICK	對手在自己背後按 K	下
LIGHTNING KICK	P+KKKKK	中、中、中、上、上
LIGHTNING STORM	/ P+KKKKK	中、中、中、上、上
LIGHTNING LOW	/ P+KKKKK K	中、中、中、上、下

DOWN 攻擊

招式名稱	指令
SOCCER BALL KICK	\ K

投技：

招式名稱	指令
NO SUN LIGHT BOMB	P+G
NECK THRASHING	在對手身旁 P+G
FACE CRUSHER	在對手背後 P+G
NECK BREAKER DROP	→→P+G
WALL FACE CRUSHER	對手背著牆壁時 →→P+G
KNEE STRAIGHT	→→P+G
SADIST TICK HANGING KNEE	\ \ P+G



舜帝

門派：醉拳

上級者合用角色

招式風格：



■轉倒立「一\↓/一」雖然比較搞笑，但用來誘敵也蠻不錯。

舜帝的出招一般比較慢，而且攻擊力亦只屬一般。而他過人之處，就在於變化多端的招式。若果能靈活運用，就可令對手難於猜測你之後的攻擊了。而他最特別的，就是很多招式也需要喝過酒，方能使出。好像騰空飛天砲「一→P+K」連擊下腿「PP↓K」這些就是。

而飲酒除了可令舜帝使出某一些招式外，最重要是若他飲酒量越大，那麼他的攻擊力也會越大。不過今集的舜帝的飲酒方法就有所不同。在《VF2》中玩者要靠舜帝出了某些招式後(如投技——醉步轉身肘「P+G」)，他自己拿酒來喝，比較被動。而在《VF3》中，玩者就可用仰飲酒「↓G+P+K」及座飲酒「座盤鐵中P+K+G」來增加舜帝的飲酒量。而來到《VF3tb》，畫面更會顯示舜帝的飲酒量，不用玩者自己死記。

基本戰術：

唔，用舜帝的話，一定要變化多端，出奇不意。(這些也是醉拳的精髓)因為一給對手捉到路，繼而把你的招式擋格開後，也就是把你宰割的良機。最基本的例子，我們可以用座盤鐵「↓↓」或轉倒立「一\↓/一」把對手引過來，當對手想出招時，就可先下手為強的使出宙舞落穿腳「座盤鐵中K」或轉身醉酒靠「轉倒立中P+K」。不過當然，每次不能都使用同一招式，不然傻的都懂擋了。

而舜帝本身很多COMBINATION 已是有不停轉換攻擊段數的屬性，如連擊後下蹴腿「PP↓KK」，段數是上上下上。若將這些招式再混合COMBINATION 技延遲使出及CANCEL 技。舉過例子吧，若我們輸入「PP↓K」，令對手以為你是出下段K而作下段防禦，但我們卻不出那個下段K，而是再駁快速中段技(如挑腕擦拳「↓\→P」)，這麼的話就可把對手玩弄了。

不過，我們亦要爭取舜帝飲酒的機會，因為飲酒越多，攻擊力就越大。而最安全的方法，莫過於在對手被打DOWN時，犧牲DOWN攻擊的機會而飲酒。



■為了增加攻擊力，有時可犧牲DOWN攻擊的機會來飲酒。

跟舜帝對戰時的技巧



■舜帝的招式段數變幻莫測，只要一不留神就會被騙到。



如果你的對手是舜帝，你可要非常清楚他各種招式的變化可能性，不然就很容易被玩弄。唔，好像若人家出何仙姑「一PPPK」，但在出了三下P之後就停下了，你就要有心理準備，他會有以下的可能性：一：三下P之後收招；二：延遲使出最後的K；三：跑過來使出投技。若果你對他的變化瞭如指掌，那麼就可更快更準的作出反應。除此之外，我們也可不停攻擊的猛攻，令對手沒有空間作變化。

連續技：

低踏腳「敵在你的背後↓K」、浸步醉硬手「一\↓P」、DOWN攻擊「↑P」

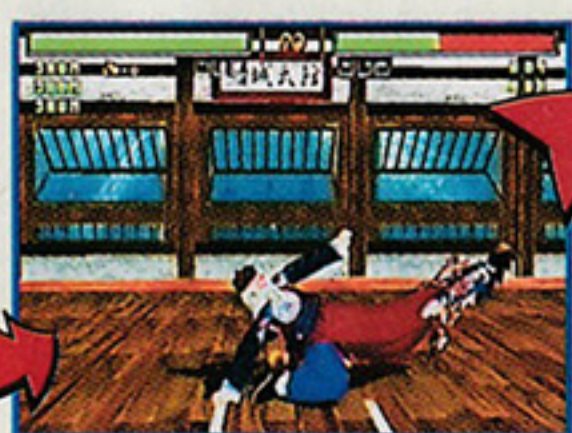
條件：COUNTER HIT、八字之足位置、鷹嵐不合用

挑腕栽手「↓\→P→P」、仰飲仙手「↓\P P+K」、連環前旋掃腿「↓P+K K K」

條件：COUNTER HIT、鷹嵐不合用、飲過七啖酒或以上

轉身操膀「\P+G」、挑腕栽手「↓\→P→P」、浸步醉硬手「一\↓P」、DOWN攻擊「↑P」

條件：對鷹嵐不合用、飲過七啖酒或以上



固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數	備註
連擊	PP	上、上	
叉手連環擊	PPP	上、上、中	
連擊下腿	PP↓K	上、上、下	需飲過6啖酒
連擊後下蹴腿	PP↓KK	上、上、上	需飲過6啖酒
連環頸手	→PPP	上、上、上	
向側後避雙手	\EP+K	上	
向側後避拂手	\EP	上	
橫掃擊	→P	上	
後伸避拂手	→EP	上	
轉身雙沖掌	→P+K	中	擊中後會飲5啖酒
飛天崩擊	↘P+K	中	
倒地反衝爪	\P+K	中	
騰空飛天砲	→→P+K	中	需飲過8啖酒
挑腕擦拳	↓\→P	中	
挑腕栽手	↓\→P→P	中、上	
背旋肘	↘P	下	
背旋肘迴下腳	↘PK	下、下	
月牙叉擊	↓(長)→P	中	
浸步醉硬手	→\P	中	
醉仙手	P+K	中	
醉仙連腳	P+KK	中、中	
仰飲杯手	\P	中	
仰飲仙手	\PP+K	中、上	需飲過8啖酒
仰飲連環單腳	\PP+KK	中、上、中	需飲過8啖酒
何仙姑	→PPPK	上、中、上、中	
擊轉旋腿	PK	上、上	
側中端腳	\K+E	中	
龍尾腳	↑K	中	
斜側連腳	→K+E	中	
連飛跳擊	KK	上、上	
連環迴手	KKP	上、上、上	
連環背下掌	KK↓P	上、上、下	
旋子	↘K	中	
空飛雙單蹴	\K	中	
背倒連旋腳	↘K+G	上	
仰身倒腿	→K	中	
宙舞雙轉腳	→→K	中	
倒腳	↓K+G	下	
翻身連旋腳	→K+G	中	
旋風掃腿	\K+G	下	
單飛跳擊	K+G	中	
橫雙手	G+KP	中、上	
後蹴下腿	↘K	下	
後蹴連腿	↘KK	下、上	
前旋掃腿	↓P+K	下	需飲過1啖酒
連前旋掃腿	↓P+KK	下、下	需飲過6啖酒
連環前旋掃腿	↓P+KKK	下、下、下	需飲過7啖酒
座盤鐵	↓↓	移動技	
由座盤鐵站立	座盤鐵中一或	移動技	
由座盤鐵倒立	座盤鐵中一	移動技	
由座盤鐵橫臥	座盤鐵中↓↓	移動技	
宙舞落穿腳	座盤鐵後K	中	
栽脛腳	座盤鐵後↓K	下	
轉倒立	一\↓/一	移動技	
宙舞身	↑P+K	移動技	
轉身醉酒靠	轉倒立後P+K	中	
雙衝腿	轉倒立後K+G	中	
倒身連腳	轉倒立後K	中	
宙舞雙轉腳	前DASH中K	中	
橫躍	→\↓\一	移動技	
涅槃掃腳	橫躍後↓K	下	
涅槃旋腳	橫躍後K	中	
涅槃蹴捶	橫躍後KP	中、上	
連擊下蹴	橫躍後KP↓K	下	需飲過10啖酒
涅槃連擊下腿	橫躍後KP↓KK	中、上、下、上	需飲過10啖酒
仰身倒腿	橫躍後KPK	中、上、中	
涅槃雙掃腳	橫躍後(長)K	移動技	
後伸避	→E	移動技	
向側後避	\E	移動技	
向側前避	↘E	移動技	
仰飲酒	↓P+K+G	移動技	會飲1啖酒
座飲酒	座盤鐵中P+K+G	移動技	會飲3啖酒

DOWN 攻擊

招式名稱	指令
螺旋醉肘	\P
騰空仙山	↑↑(長)P
倒地反衝爪	\(長)P
轉由落腳	↑(長)P
天地肘擊	↘(長)P

投技

招式名稱	指令	備註
醉步轉身肘	P+G	擊中後會飲5啖酒
轉身倒襲裏肘	在對手身旁P+G	
權鐘離	在對手背後P+G	
背倒裏肘	對手在你背後P+G	需飲過5啖酒
轉身操膀	→\P+G	需飲過6啖酒
轉身操膀	\P+G	
倒襲裏肘	→P+G	
翻身雙仙腿	倒立後P+G	



LION RAFALE

門派：螳螂拳

中級者合用角色

招式風格：

唔，LION的招式指令可說是非常簡單，而且很多招都可以容易地把對手打DOWN，(例如縱跳穿掌「↑長P+K」、前掃腿「↓KK」都是被常用的招式)所以在業務用時代，他就深受初學者歡迎。除此之外，他的中、下段招式非常豐富，而且很多招式既像打中段、也像打下段，(例如下段的進步螳螂掃手「←(長) \ (長) P」及下段的盤肘連環手「→(長) PP」就是了)所以有時對手明知他會攻過來，但很多時還是會無所適從地中招。



■LION有很多招式都可以一擊把對手打DOWN。

而LION的另一個特點，就是有很多突進技，除了上文所說的進步螳螂掃手及盤肘連環手外，斧刃連端腳「→(長) →(長) KK」也是常用的突進技來。

不過，看起來LION招式之速度雖是不低的，但其實很多招式之起招時間都比較長。雖說外表看上去較難分辨它們的段數，但若果對手是了解LION的，一見到你起招就有足夠時間作出相對之防禦了。除此之外，LION之招式無論是否回轉系攻擊，被擋格後之硬直都較長，(尤其是他的腳技)而這更可說是LION一致命弱點。

基本戰術：

LION戰術之基本，其中簡單的當然也是玩P系COMBINATION吧。不過他那P系COMBINATION跟陳白、JACKY、影丸不同的是，人家通常要三拳次後才出現變化，而LION的只要出兩拳就可出現變化，這麼一來給對手作反應的機會自然會減少。另外他的拳是以中下段為主，那麼就可減低空振的機會。而玩者就可利用LION招式上這些特性，以作埋身戰的牽制。

不過LION最利害的，還是中距離的招式，在固有技中它們可佔了一半以上之比率。但多還多，基於它們被擋格了後硬直時間不低，所以胡亂出的話會十分危險。唔，若是這樣，我們可以於一些原本有2 HIT以上的招式中，再加變化。例如軌腿「↓K」，若果對手中了的話，當然可以按打下K變成前掃腿的追擊。但若果對手擋了，再出多下K的話硬直時間就會很大，所以我們就可變招，例如變成中段突進技疾步昇穿手「↓(長) → P」，由於段數起了變化，可令對手措手不及啊。

然而他跟影丸一樣，背向技也是蠻豐富的。但由於其背向技不及影丸和陳流那麼快和狠，故此有時反而可以利用LION那移動的靈活性。當背向對手來誘敵時，待他攻過來的一刹那用斜後步「\ E」或斜前步「/ E」來側移，繼而閃到對手身旁再作反擊。

跟LION對戰時的技巧

由於LION的下段技是這麼豐富，所以跟他對戰時可要時常留意自己的下盤。尤其是相方在中距離時更要小心，因為他可會意思不到的距離下，「失驚無神」的把隻腳伸過來攻擊你。(穿弓腿「/ K」就是這麼的一招了)另外當然是要認清楚他每招的起招動作啦，不然又怎可以先擋格，再乘其長長的硬直時間來反擊？呀，還有，若你被打DOWN再被對手用閃轉空腳屈的話，記得用原地站立(P連打)來破解。

連續技：

疾步昇穿手「↓長→P」、後蹴腿「←→K」、盤肘「→P」、軌腿「↓K」

條件：COUNTER HIT、輕至中量級對手合用

後蹴腿「←→K」、背身尖掌「背向對手P+K」、斧刃連端腳「→→KK」

條件：對鷹嵐時不合用

後蹴腿「←→K」、背身尖掌「背向對手P+K」、盤肘「→P」、軌腿「↓K」

條件：對鷹嵐時不合用



■箭疾步及進步螳螂掃手這兩招的起招甚為相似，但前者是攻中段、後者是攻下段。對手一不小心分不請就會中招。



■由於LION之足技被擋了後硬直甚長，故要慎用。



■跟LION時，要注意自己的下盤，不然很容易被其突擊打中。



■跟LION時，要注意自己的下盤，不然很容易被其突擊打中。

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
勾手連捶	PP	上、上
連環穿掌	PPP	上、上、上
連捶掃手	PP ↓ P	上、上、下
穿陰掌	\ P	中
落擊掌	\ PP	中中
背轉勾手	← P	中
連旋背勾手	← PP	中、中
轉身螳螂連腳	← PPK	中、中、中
掃勾手	\ P	下
連掃勾手	\ PP	下、下
騰擊捶	/ P	下
騰擊連捶	/ PP	下、下
斧刃腳	→→ K	中
斧刃連端腳	→→ KK	中、中
統捶	P+E	上
磨盤手	→ P+E	上
雙耳旋風	→ P+K	上
泰山雙勾手	→ P+K	上
疾步昇穿手	↓ (長) → P	中
箭疾步	→→ P	中
盤肘	→ P	中
盤肘連環手	→ PP	中、中
縱跳穿掌	↑ P+K	中
進步螳螂掃手	← \ P	下
倒步背掃手	\ P+K	下
斜步斜掃捶	↓ P+E	下
偷步掃手	↓ P+K	下
穿心腿	K+E	上
彈腿	\ K	中
側穿橫腳	\ K+E	中
軌腿	↓ K	下
前掃腿	↓ KK	下、下
登旋腿	↓ KK+G	下、上
連旋腿	KK	上、上
連捶腿	PK	上、上
勾手提膝	→ K	中
轉身擦陰腳	→→ K+G	中
閃轉空腳	/ K	中
後掃腿	↓ (長) K+G	下
疾地掃腿	\ K+G	下
穿弓腿	/ K	下
後穿腳	對手在背後 K	上
背步掃手	對手在背後 P+K	上
背連穿掌	對手在背後 P	上
背步掃手	對手在背後 ↓ P	下
登背穿掌	↓ (長) P	上
迴掛腳	對手在背後 ↓ (長) K	下
穿掌背轉	→→ P	上
下旋腿背轉	→→ K+G	上
後蹴腿	←→ K	上
斜前步	/ E	移動技
斜後步	\ E	移動技

DOWN 攻擊

招式名稱	指令
落穿手	\ P
飛轉落腿	↓ ↑ (長) P
落踵腳	↑ P

投技

招式名稱	指令
登山翻車腳	↓ (長) → P+G
採取砲靠	→→ P+G
翻身提膝	在對手身旁 P+G
破刀手秋腿	P+G
連勾手背襲	在對手背後 P+G
飛轉雙空腳	→→ P+G
轉身雙勾手	→ \ ↓ / → P+G
擺下尖轉	\ P+G
七星天分肘	← P+G
七星跳飛捕蟬	/ P+G (或對手背着牆壁 / P+G)



梅小路葵

門派：合氣柔術

上級者合用角色

招式風格：

雖然梅小路葵招式都是以P系COMBINATION為主，但她的COMBINATION跟影丸、JACKY、陳白等人的都不同。因為梅小路葵的一大特色，就是可以在非常短的時間內作出CANCEL，再變成其他招式，這點在草薙「↓K+G」這招尤為明顯。亦正因如此，她P系COMBINATION後的變化是最多最快的。同樣地，也需要玩者有較快捷的思考及反應，而這也是她成為上級者合用角色的其中一個原因。

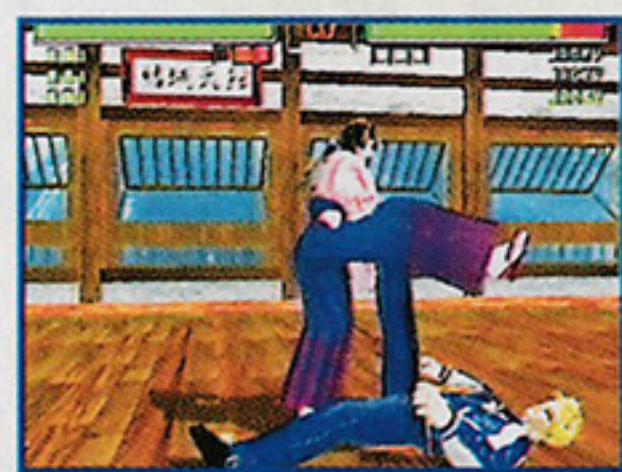
除此之外，她的反技性能也是12人之冠。本來在《VF2》時，結城晶才是反技高手。但來到《VF3》，就出現一個連背向反技都有的梅小路葵，（這兩招分別是裏扇流「對手在自己背後→P+K」，用以返上段K；及裏小手返「對手在自己背後→P+K」，用以返上段P）。而且更可以把回轉腳撥開，實在是比結城晶比了下去。（因為結城晶是反不到回轉腳的啊）

除此之外，當然不能不提她的投技了。她除了有極難解拆的投技COMBO——脇絡一弓身固一海老折外，更有DOWN投。（不過極難解拆不等於不能解拆的，詳情請詳閱本書的「系統基本知識其之七：投技與投技解拆」而她的DOWN投跟WOLF及JEFFRY的不同，是有攻擊力的啊。

不過由於她是12人之中最輕的（比陳白還要輕2kg），所以她的浮空時間亦是最長，那麼給對手用AIR COMBO追擊的機會也較大。

基本戰術：

剛才提及到葵那COMBINATION的可變性，現在說說它在實際對戰時的應用方法。唔，比方說我們用連突草薙「PPP↓K」迫近對手，由於這招是緊接住下回轉腳——草薙的，所以對手很自然的作



■梅小路葵的DOWN投是12人之中唯一有攻擊力的。

下段防禦。不過，在草薙則起招時，我們卻可按G鍵把它CANCEL，而葵的動作就只是微微的蹲了一下，甚為快速。之後，我們就可以用下段技手極倒身「對手蹲下時↓G+K+P」，狠狠的把對手的手關節弄斷。若果對手在我方攻連突草薙「PPP↓K」時仍然堅持上後防禦的話，那麼就可用下段回轉腳掃跌他，甚至是三下P是後跑前去投技。總言之，就是用蹲下投，中段技、上段技之間作出COMBINATION後的三擇攻擊。不過在出招時，當然要目押當時對手的狀態，不然人家蹲下了你還出個下回轉腳來幹啥？而且玩者就一定要有非常高的反應。

除了COMBINATION後的三擇攻擊外，用葵時可要多用DOWN投。唔，基本上在三段投技COMBO後是可駁DOWN投的。（哈哈，用DOWN投總比用DOWN攻擊過癮~~）

跟梅小路葵對戰時的技巧

在上文說過，梅小路葵的三擇是這麼可怕，所以給她迫到埋身就很危險了。所以可要在她用COMBINATION攻過來時立即用蹲下P阻止。然而除了這種戰術外，其他的招式都比較慢，而且攻擊範圍較細，所以拉遠來打對你可有利。

連續技：

浮櫻「→→P+K」、兩止「↓↓P」、DOWN攻擊「↑P」

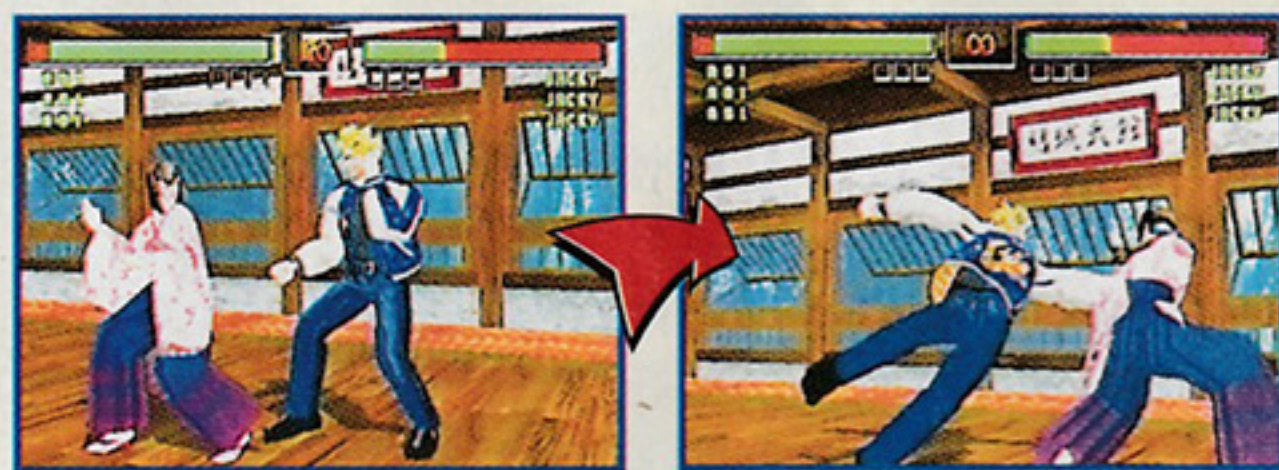
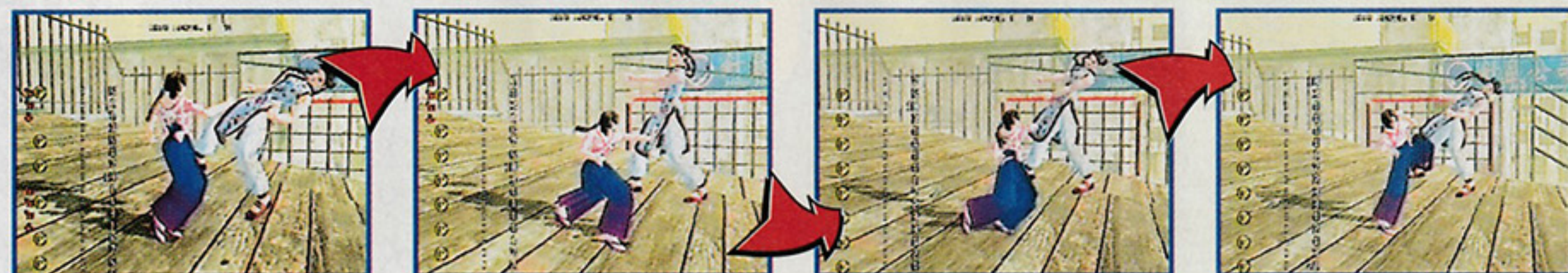
條件：COUNTER HIT、對鷹嵐不合用

雷刃破「→K」、迴連手「←→P↓P」

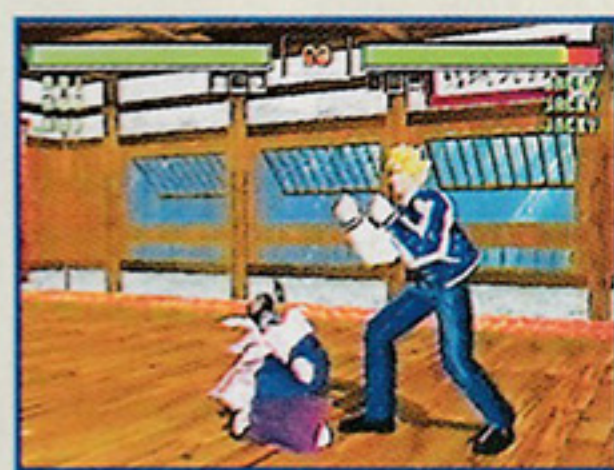
條件：COUNTER HIT、對鷹嵐不合用、要有地形效果

袖伸劍「\P」、連突小太刀「PPPK」

條件：COUNTER HIT、輕至中量級對手合用



■就算敵人在身後，也能把其招式返開，十分利害。



■CANCEL招式是用梅小路葵時的一大戰術。

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
中段肘當	→P	中
旋櫻	→PP	中、中
連突小太刀	PPPK	上、上、上、中
二連突	PP	上、上
二連突橫肘	PPP	上、上、上
連突草薙	PPP↓K	上、上、上、下
二連突釘腳	PPK	上上上
二連突橫打	PP→P	上、上、中
連突絹車	PP→（長）PP	上、上、中、中
掌蹴重	PK	上、上
平手	P+KPP	上、上、上
橫打	→P+K	上
橫周肘當	→（長）P+KP	上、上
浮櫻	→→P+K	上
上勢柳扇掌	→→P+K	上
衣車	→→P	中
無雙破	↓（長）\P	中
袖伸劍	\P	中
鳳凰手	\P+K	中
兩止	↓↓P	中
上蹴	K	上
鎖鑰	KK	上、中
雷刃破	→K	中
雲蹴	→KK	中、上
踵切	↙K	下
草薙	↓K+G	下

投技

招式名稱	指令
小當	P+G
合氣投	↓（長）→P+G
綾手取	在對手身旁P+G
彬倒	在對手背後P+G
半月巴	↙P+G（或牆壁在自己後面按↙P+G）
木之葉落	\P+G
六段帶取	→P+G
手極倒身	對手蹲下時↓P+G+K
肋絡	→↙\P+G
蝶絡	→↘\P+G
系卷	肋絡或蝶絡中→↑或→↑P+G
弓身固	肋絡或蝶絡中→↑或→↑P+G
海老折	弓身固中↑↑P+G
權引	弓身固中↑↑P+G

DOWN 攻擊

招式名稱	指令
縱手刀	\P
空勢瓦突蹴	↓↓（長）P
空勢駒手刀	↑P
枝碎	對手面向天玩者又靠近其足部時\P+G
雲水	對手面向地玩者又靠近其足部時\P+G
浮葉陣	對手面向天玩者又靠近其頭部時\P+G
不動陣	對手面向地玩者又靠近其頭部時\P+G

返技

招式名稱	指令	備註
裏扇流	對手在自己背後→P+K	返上段K
裏小手返	對手在自己背後→P+K	返上段P
羽腕	→P	撥開上段K
枝割	→P+K	返上段K
渦捻	→P+K	返上段P
流制手	→P	撥開上段P
小波	→P+K	返上段回轉腳
小波	↓P+K	返下段回轉腳
楔落	→P+K	返上段K
轉身入身	→P+K	返上段P
薦藤	↙P+K	返中段K
龍之額門	↙P+K	返肘技
半月車	↙P	撥開中段K及膝技
風車輪	↙P+K	返膝技
扇裂	↙P+K	返中段左K
大渦	\P+K	返倒勾踢
羽折	蹲下時P+K	返下段P
水月	蹲下時P+K	返下段K
扇流	↓P+K	返下段P
楓落	↓P+K	返下段K



鷹嵐

門派：相撲

初級者合用角色

招式風格：



■由於鷹嵐的身體實在太重，就連影丸的空中投也不能成立，硬巴巴的變成了打擊技……。

一般的重量級人物，其出招的速度都是較慢的，但鷹嵐卻剛好相反，以密集的推掌技見稱，令對手喚不過氣外，更很容易給他推出場~~。而鷹嵐除了有密集的推掌技外，更有打擊技駁投技的特性，(在對手中了鬼殺「\P」後，可按「P+G」來使出喉輪)。若於密集攻擊中混合使用，再加上鷹嵐的投技破壞力驚人，也可說是令對手難於閃避的主力攻擊。

而鷹嵐的另一個特點，就是身體奇重，很多招式皆不能令他吹飛。如是者，令到絕大部份AIR COMBO 都對他起不了作用。然而，雖不會被打至吹飛，但另一方面，若被擊中後硬直在地上的硬直也不短哩。

另一方面，也許是鷹嵐是身體太重吧，令他被打DOWN後，其起上的時間會很長，再加上其龐大的身軀(龐大的身軀=龐大的被攻擊判定)，令起上成為他的一大缺點。



■如果在密集的推掌技中使用鬼殺「\P」後，再按「P+G」來使出喉輪，對手中招的機會可大大增加。

基本戰術：



■樽碎「↓長→P」是一招有一定攻擊距離，而且速度又快的中段技，非常適合作突擊。

鷹嵐最易出的一招固有技——突張「PPPPPP」，由於全之上段，所以若果對手不作蹲下防禦的話，就會一直被向後推。所以很多時對手都會作蹲下防禦的，如是者，我們就可由突張變招，變成下段投技！！(即是擲投「\P+K+G」是也)，哈哈，這招的攻擊力實在不低啊。若果對手早已中了那招突張，更可轉駁快速的推掌技雙手突張「→→P」或投技。所以嘛，突張可以說是鷹嵐打擊技之基本。

除了由突張衍生出來的戰術外，一些突進技也是鷹嵐的攻擊主力。好像樽碎「↓長→P」、勝上「\長P+K」及熊爪「↓長→P」等，都是一些能把對手轟開、而且攻擊力又不低的招式來，作為中距離突擊也蠻不錯。(若果你輸入指令夠快，在對手擋了你的勝上後，不妨試試駁那破壞力絕大的投技——合唱捻「→↘\→P+G」，很有可能捉到的啊)至於埋身戰時，我們可以用蹲下P作牽制，之後再變招為樽碎「↓長→P」或熊爪「↓長→P」來CONTER對手的招式。

跟鷹嵐對戰時的技巧：

跟鷹嵐對戰最怕就是他如排山倒海的攻擊、突如奇來的突進技及可把你扭作一團的投技。正因如此，跟他對戰絕不可以被動。用角色最快的招式跟他作中距離拉鋸戰。但當相方距離拉近了的時候，就要用E鍵閃開其推掌技及中段突擊，因為若相方這麼近，要作出反應是比較難的，所以還是乾脆的閃開為妙。

而且上文說過，鷹嵐的起上是其一大缺點，所以一有機會就用下掃腳把他弄低吧。以他爬起來的速度及這麼大的被攻擊範圍，就算是用「↑長P」的DOWN攻擊也可以把他攻擊到啊。

連續技：

勝上「\長P+K」、雙手突「→→P」、四股「\K」

條件：對鷹嵐時不合用

鬼殺「\P」、勝上「\長P+K」、四股「\K」

條件：輕至中量級對手合用

斬擊「\P」、突張「PPPPPP」、四股「\K」

條件：八字之足位置、輕量級對手合用



固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
突張	PPPPPP	上、上、上、上、上、上
突張諸手	PPPPP→P	上、上、上、上、上、上
樽碎	PP→P	上、上、中
雙手突	→→P	中
諸手突張	→→PPP	中、上、上
殘擊	\P	中
樽碎	↓(長)→P	中
鐘突	→P	中
勝上	\(長)P+K	中
鬼勝上	\P+K	中
叩進	→P+K	中
冰柱割	/P+K	中
雷張手	P+K	中
中突張	→P+KPP	中、中、中
露拂	↓(長)P+KP+K	下下
熊爪	↓(長)→P	中
雷龍	→→P	中
岩石撞	前DASH中P+K	中
上蹴	K+E	上
丸太膝	→K	中
四股蹴	→K	中
蹴繰	↓K	下
鬼殺	\P	中
肘當	→P	中
肘當叩	→PP	中、中
貓騙	P+G+K	上
貓騙	↓P+G+K	中

投技

招式名稱	指令
上手投	P+G (或牆壁在自己後面按→P+G)
棲取	在對手身旁P+G
吊落	在對手背後P+G
居反	↓(長)→P+G
合掌捻	→↘\→P+G
外掛	\P+G
喉輪	鬼殺擊中後→P+G
播磨投	肘當擊中後→→P+G
浴倒	→→P+G (或牆壁在對手背後→→P+G)
小股撈	對手蹲下又面對其背面時P+G+K
擲技	對手蹲下時P+G+K
貓騙(投技)	貓騙開始1秒以內P+G+K
貓騙(投技)	貓騙開始1秒以內↓P+G+K
四身	→P+G
櫓投	四身後P+G
外無雙	四身後→P+G
二枚蹴	四身後↓P+G
諸差	→→P+G
內無雙	諸差後P+G
二丁投	諸差後→P+G
蛙掛	諸差後/P+G
呼辰	諸差後↓P+G